PlayStation®

Précautions

• Ce disque contient un logiciel destiné à la console PlayStation®. Ne l'utilisez jamais sur une autre machine car vous pourriez l'endommager. • Ce disque est conforme aux spécifications de la PlayStation® commercialisée en Europe. Il ne peut pas être utilisé sur des versions étrangères de la PlayStation®. • Lisez soigneusement le manuel de la PlayStation® pour savoir comment l'utiliser. • Lorsque vous insérez ce disque dans la PlayStation®, placez toujours la face portant les inscriptions vers le haut. • Lorsque vous manipulez le disque, évitez de toucher sa surface. Tenez-le par les bords. • Ne salissez pas le disque et ne le rayez pas. Si la surface du disque se salit, essuyez-la avecun chiffon doux. • Ne laissez pas le disque près d'une source de chaleur, à la lumière directe du soleil ou près d'une source d'humidité. • N'essayez jamais d'utiliser un disque fêlé, tordu ou scotché, car ceci pourrait entraîner des erreurs de fonctionnement.

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes; succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

LE PIRATAGE INFORMATIQUE

Toute reproduction non autorisée, totale ou partielle, de ce produit ou de marques déposées, constitue un délit. Le PIRATAGE nuit aux consommateurs, aux développeurs, aux éditeurs et aux distributeurs légitimes de ce produit. Si vous pensez que ce produit est une copie illicite ou si vous possédez des informations sur des produits piratés, veuillez contacter votre service consommateur national dont le numéro figure au verso de ce manuel.

Le numéro du Service Clientèle (Customer Service No.) se trouve au dos de ce manuel

AREA 51® ©1995 ATARI GAMES CORPORATION. ALL RIGHTS RESERVED. DEVELOPED BY MESA LOGIC, INC. CONVERTED BY TANTALUS AND PERFECT ENTERTAINMENT LTD. AREA 51® IS A REGISTERED TRADEMARK OF ATARI GAMES CORPORATION. DISTRIBUTED BY MIDWAY GAMES LTD. UNDER LICENSE FROM ATARI GAMES CORPORATION. MIDWAY AND THE MIDWAY LOGO ARE TRADEMARKS OF MIDWAY AMUSEMENT GAMES, LLC. USED BY PERMISSION.

1 or 2 Player | Mouse Compatible | Standard Light Gun Controller Compatible | Optional Controller SLEH-0005

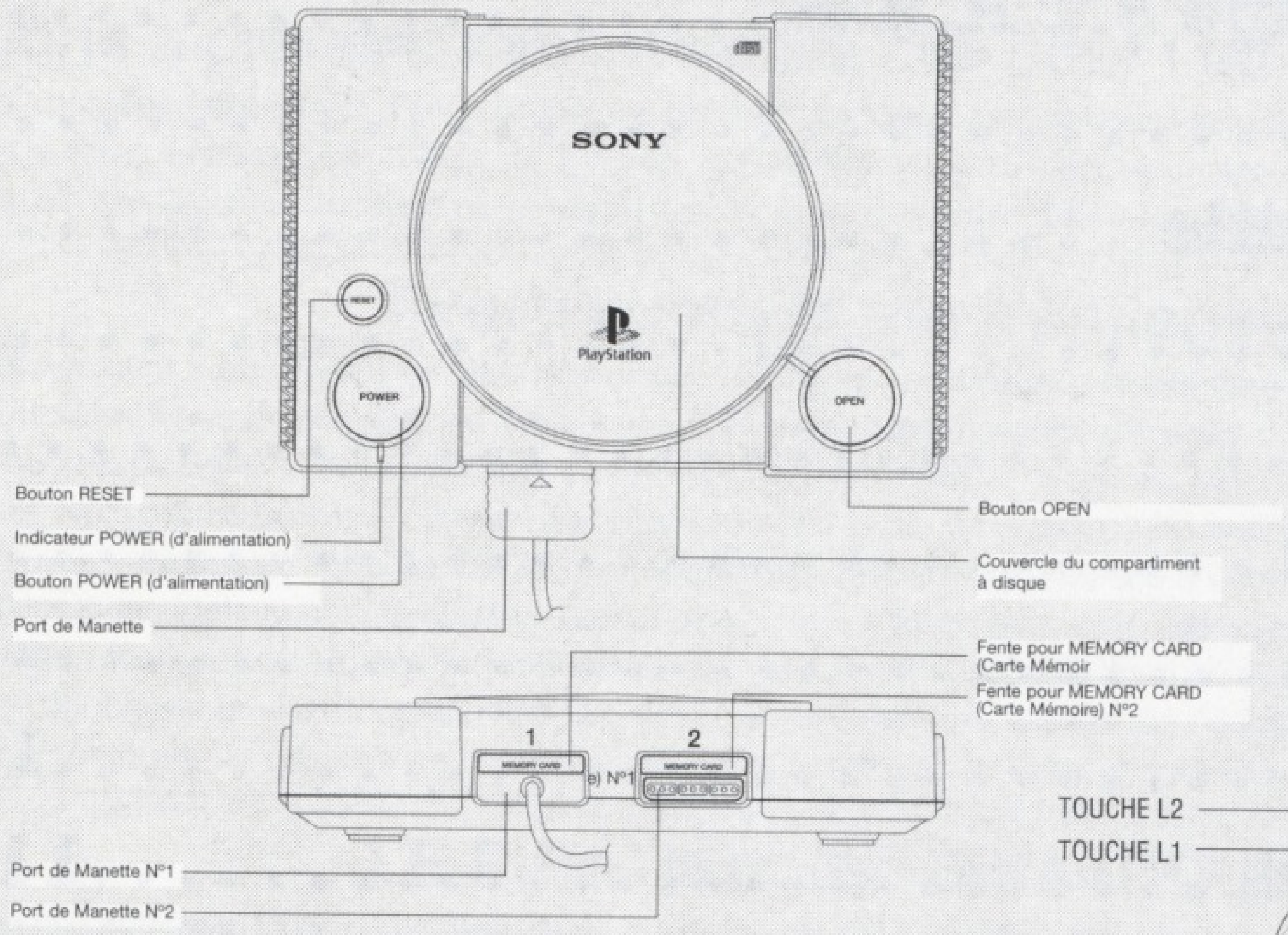
SLES-03783

TABLE DES MATIERES

Démarrage 3
Commandes 3
Commandes du pistolet d'Arcade 4
Briefing de l'équipe S.T.A.A.R 5-6
Menu Principal 6
Sélection de bataille 7
Options 7
Choix du joueur 8-9
Options d'arcade 9
Options de son 10
Le terrain 10-11
Cibles principales ....11 - 12
Rapport de mission 13
Équipe S.T.A.A.R 14
L'ennemi 14-15
Sauver la planète 15
Les livres d'histoire 16
Garantie(Warranty) 81
Service Clientèle (Customer Service) 82

DEMARRAGE

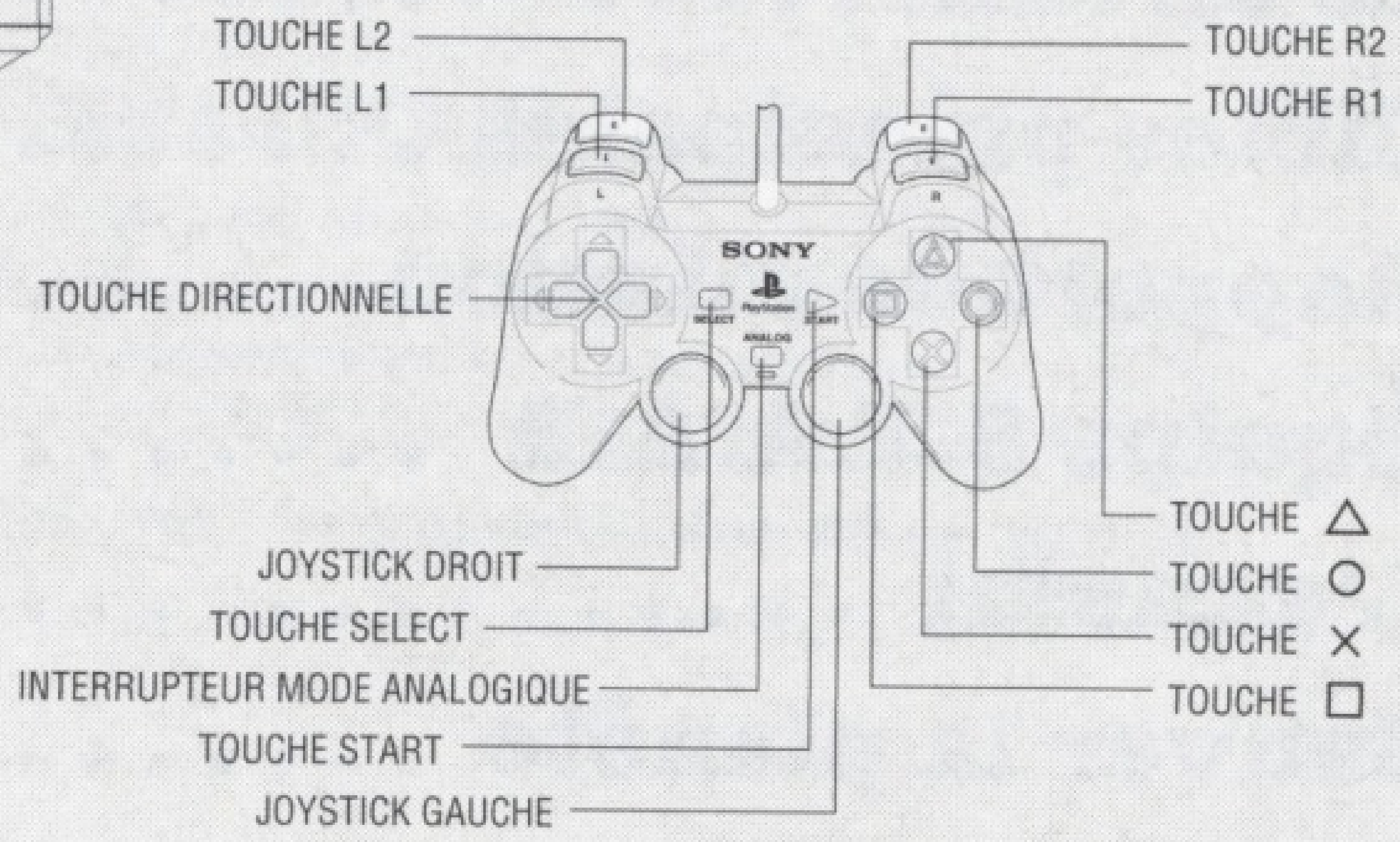
Vérifiez que la console de la PlayStation® est éteinte. Connectez les manettes de la PlayStation. Une manette est inclue avec la PlayStation quand vous l'achetez. Des manettes supplémentaires sont vendues séparément. Pour plus d'information sur la manette de PlayStation, voir la page suivante. Insérez votre CD de Playstation Area 51 et rabattez le couvercle du disque. Pressez la touche d'Alimentation pour activer la PlayStation. Suivez les instructions affichées à l'écran.



COMMANDES

MANETTE

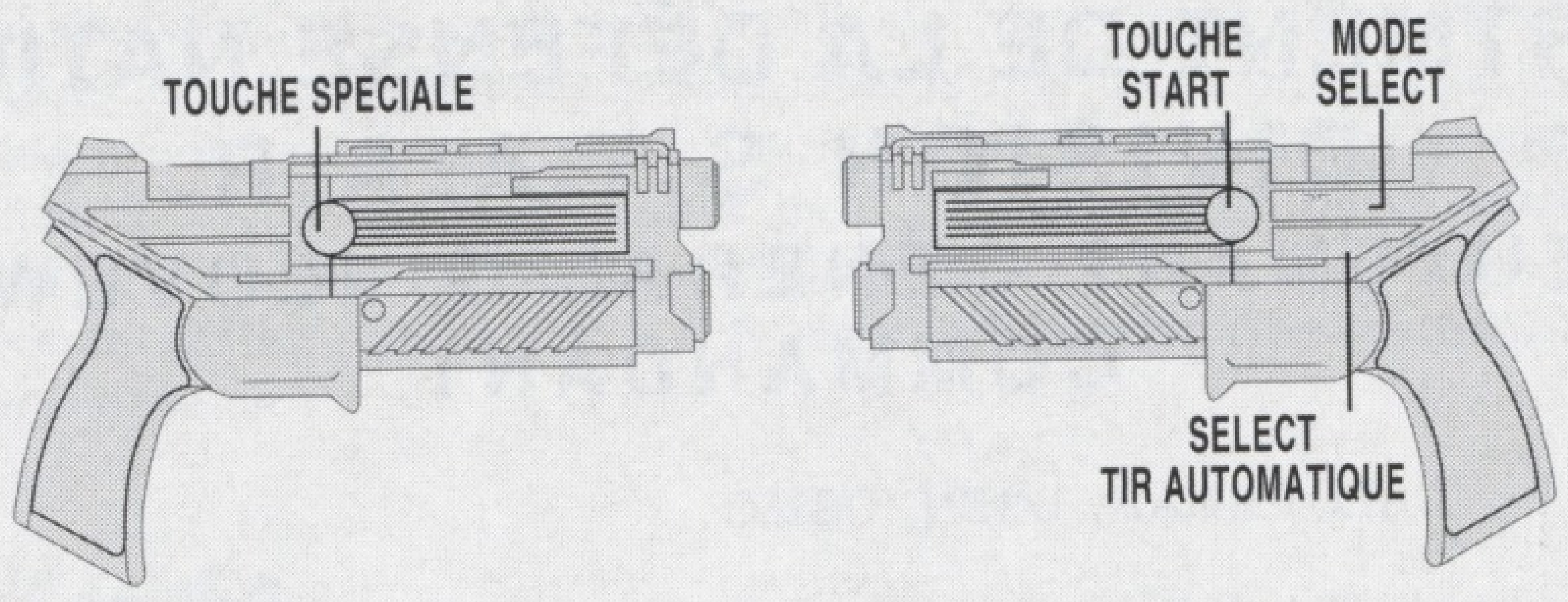
Diriger le réticule.......Touche directionnelle
Tirer avec le pistolet..**Touche ⊗**
Recharger..................**Touche ◎**
Pause/Reprendre partie...Touche Start
Lancer la grenade........**Touche ▣**



SOURIS PLAYSTATION

Diriger le réticule . . . . .Souris vers l'avant, l'arrière, la droite, la gauche
Tirer avec le pistolet. . .Bouton gauche de la souris
Recharger . . . . .Bouton droit de la souris
Lancer la grenade . . . . .Cliquer avec le bouton gauche sur la grenade affichée à l'écran

COMMANDES DU PISTOLET D'ARCADE



Pause/Reprendre la partie	Appuyez sur la touche **START**
Lancer la grenade	Tirez sur la grenade affichée à l'écran
Rechargez votre arme...	Dirigez le pistolet dans une direction opposée à l'écran puis appuyez sur la détente
Tirer sur la cible	Appuyez sur la détente

MENU de SELECTIONS

UTILISATION DE VOTRE PISTOLET:
Visez l'option désirée. Appuyez sur la détente pour sélectionner.

UTILISATION DE VOTRE MANETTE:
Touches directionnelles ↑, ↓, ← ou → pour déplacer la sur brillance. Appuyez sur la touche ⊗ pour sélectionner les options.

UTILISATION DE VOTRE SOURIS PLAYSTATION:
Déplacez le réticule sur l'option pour la marquer. Cliquez sur **Le bouton gauche de la souris** pour sélectionner..

BRIEFING DE L'EQUIPE S.T.A.A.R

DÉPARTMENT DE LA DÉFENSE NATIONALE
DIVISION S.T.A.A.R.
LIEUTENANT GÉNÉRAL G. ILOVEWAR
COMMANDANT

De la part de: G. ILOVEWAR, LGEN, USMC

À l'attention de: Troupes S.T.A.A.R.

Objet: Invasion extraterrestre

Ce que vous vous apprêtez à lire est un document confidentiel imprimé il y a trois jours. Ce document a récemment été envoyé par courrier électronique à une source inconnue de la CIA et est parvenu entre nos mains. L'origine de ce document est encore inconnue mais on pense qu'il provient d'une base militaitre secrète appelée Area 51. Cette base est tellement top-secrète qu'elle n'existe pas officiellement.

L'Area 51 se trouve dans une vallée isolée, à 150 kilomètres de Las Vegas. C'est l'une des bases les mieux gardées au monde. Des rumeurs ainsi que les dires de témoins oculaires font penser que la base cache l'un des plus grands secrets de ce siècle. On parle de tests biologiques et d'expérimentations sur des corps extraterrestres provenant d'un engin spatial qui s'est écrasé près de Roswell, au Nouveau Mexique, en 1947.

Au cours des dernières 48 heures, des créatures mutantes ont pris le contrôle de la base, avec laquelle on n'a pas eu de contact depuis. La sécurité autour de la base est tellement stricte qu'elle n'est pas assurée par l'armée. Au lieu de cela, elle a été confiée à une force paramilitaire privée. Nous savons aussi que les créatures extra-terrestres se sont emparées de cette force et de tout son armement.
L'invasion n'a pas été aérienne mais l'infection s'est propagée, depuis la zone du laboratoire souterrain pour envahir le reste de la base. L'infection entraîne trois stades horribles et très douloureux de transformation extraterrestre. Le corps humain est utilisé comme incubateur pour développer une nouvelle combinaison d'ADN humain et extra-terrestre.

BRIEFING L' EQUIPE S.T.A.A.R

Le produit de cette transformation est désormais notre ennemi. (Voir la section **L'Ennemi**, à la page 15 de ce document pour les photos et les détails des trois phases de mutation).
Ce document a évidemment été conçu par un soldat bien entraîné avant qu'il ne meure. Il décrit en détails la tactique à suivre pour mener à bien l'assaut de la base et tenter d'exterminer la présence extra-terrestre. Suivez les instructions de ce document à la lettre. Certains passages de ce document ont été modifiés par le S.T.A.A.R pour des raisons de sécurité. Le sort de l'humanité est en jeu. Bonne chance.

G. Ilovewar

G. ILOVEWAR
LT GÉNÉRAL, USMC

MENU PRINCIPAL

Lorsque vous vous trouvez dans les séquences d'ouverture ou dans l'écran titre, appuyez sur la touche **START** pour afficher le Menu principal. Choisissez l'une des options suivantes:

ARCADE

C'est ça! Lancez-vous à fond dans l'action. bonne chance. J'espère que vous savez ce que vous faites. Vous accéderez à l'écran de sélection des batailles (reportez-vous à Sélection des batailles, page 7).

ENTRAÎNEMENT

Avant de tenter de sauver la planète à l'aveuglette, vous avez besoin d'entraînement. Sélectionnez cette option pour vous préparer à votre mission suicide. Visez et tirez sur les cibles pour vous habituer à la précision de votre armement.

OPTIONS

Oui, vous avez des options qui PEUVENT vous donner une petite chance de survivre face aux Kronomorphes. Faites ce choix pour les visionner (voir la **page 7**).

MEILLEURS SCORES

Sélectionnez cette option pour voir les noms et les exploits des hommes et des femmes qui se sont le mieux battus contre l'ennemi.

QUITTER

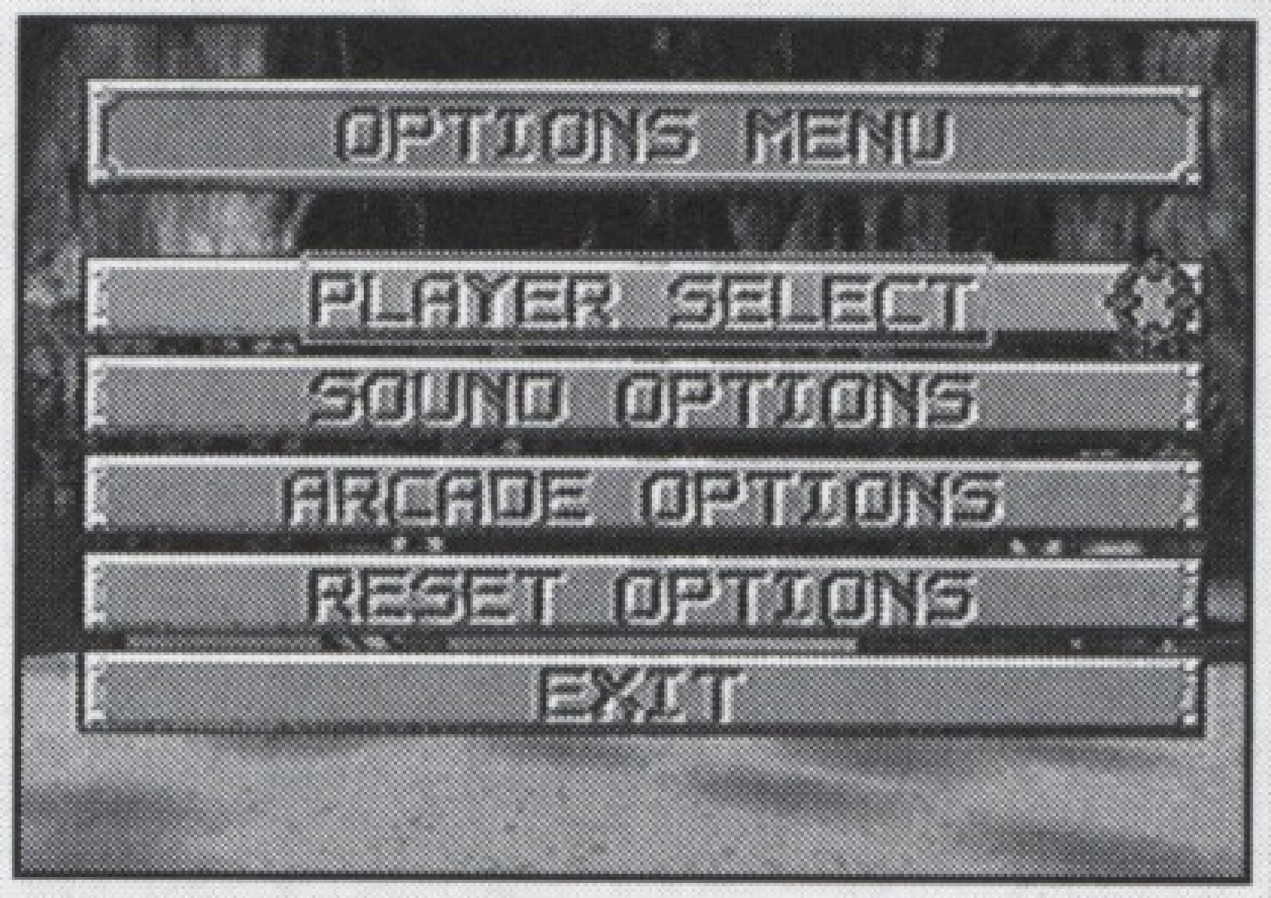
Cette option quitte le jeu et vous renvoie à la démo.

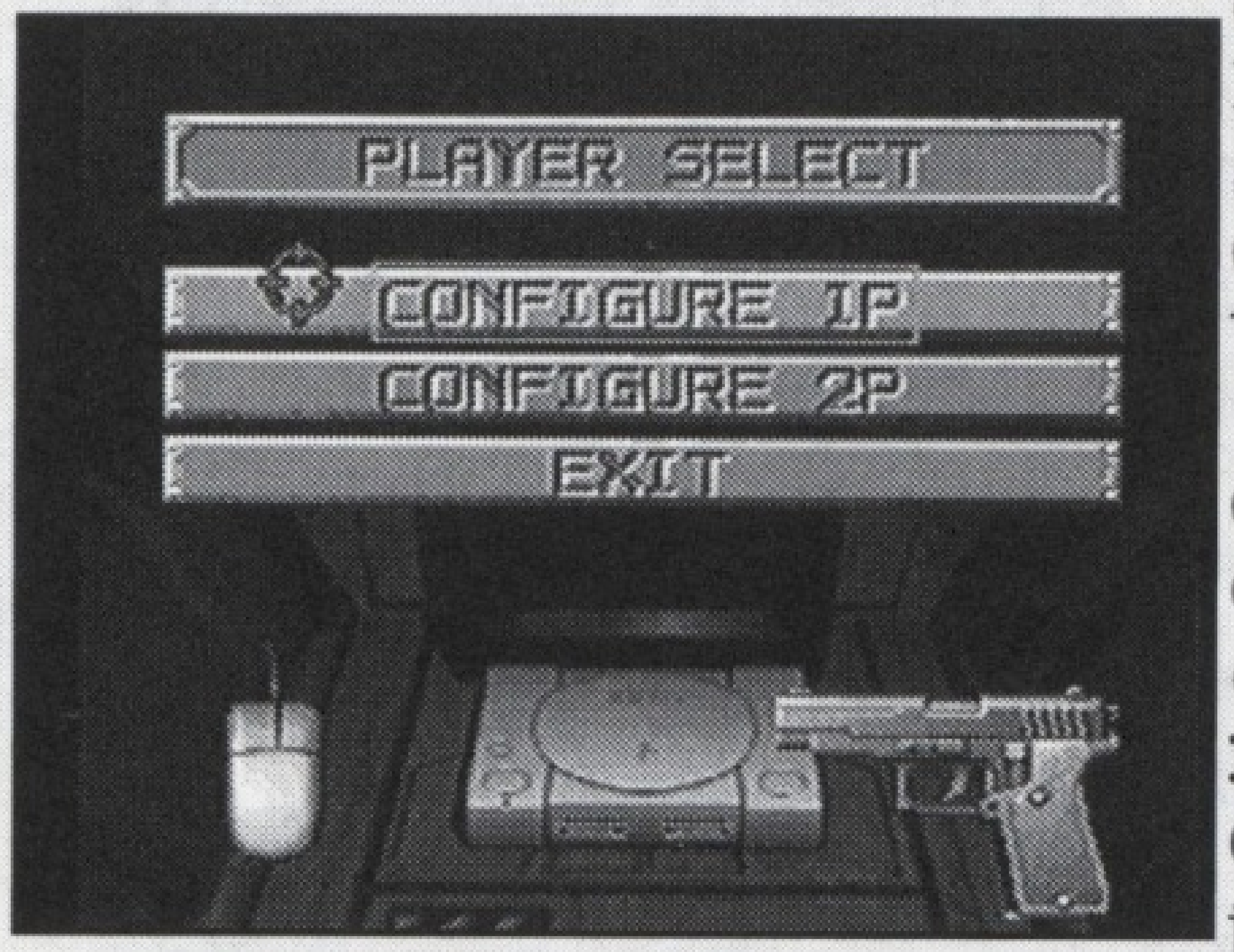
SELECTION DE BATAILLE

Vous avez deux alternatives: vous pouvez commencer la partie **Au début** ou **À fond** si vous voulez vous retrouver au coeur de la bataille contre les forces extra-terrestres. Lorsque vous effectuez votre sélection, placez la croix du curseur sur votre choix puis cliquez avec le bouton ⊗. Préparez-vous, vous tomberez au milieu de violents échanges de tirs. Alors bonne chance.

OPTIONS

Les options suivantes vous permettront de planifier soigneusement votre attaque de la base. Étudiez chaque option et effectuez les changements qui conviennent le mieux à vos aptitudes. Dans la plupart des cas, vous serez renvoyé à d'autres pages pour effectuer vos changements.





CHOIX DU JOUEUR

Modifiez les commandes de la manette, du pistolet ou de la souris.

OPTIONS DE SON

Vous pouvez modifier la configuration sonore du jeu (**Voir page 10**).

OPTIONS D'ARCADE

Choisissez parmi les diverses options pour configurer le jeu (**p 9**)

LANGUE

Choisissez entre le français, l'espagnol, l'allemand et le japonais.

OPTIONS DE RETOUR AUX DÉFAUTS

Cette option vous permet de revenir à la configuration par défaut.

QUITTER

Sélectionnez **QUITTER** pour revenir au menu principal.

Apportez des modifications à votre manette. Voici les différents choix:

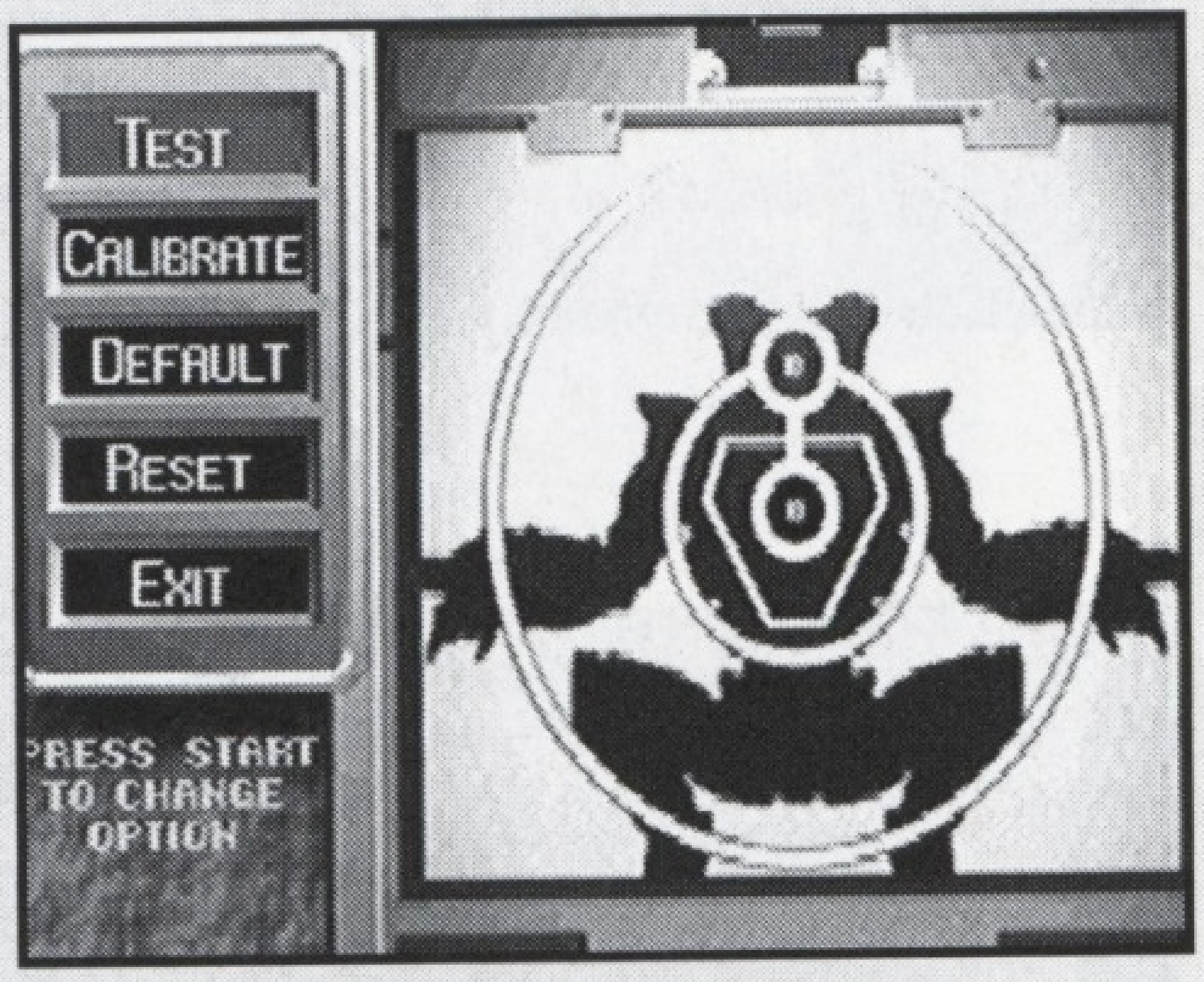
CONFIGUREZ P1/P2

Choisissez cette option pour configurer votre manette, votre souris ou votre pistolet. L'écran de configuration changera selon que le pistolet, la souris ou la manette est connecté au port que vous sélectionnez.

Par exemple: Si votre pistolet est connecté au port 1, sélectionnez **Configurez P1** pour voir l'écran de configuration du pistolet.

CHOIX DU JOUEUR

CONFIGURER LA SOURIS



VITESSE DE LA SOURIS

Ici, vous modifiez la vitesse de votre souris. Cliquez sur les graduations de la barre pour modifier le réglage; vous pouvez aussi glisser le curseur de la barre sur le réglage désiré. Testez la nouvelle configuration.

INTERVERTIR LES BOUTONS

Cette option inverse les commandes par défaut des boutons droit et gauche de votre souris. Sur **NON**, le bouton gauche sera le bouton de tir et sélectionnera les options du menu, et celui de droite servira à recharger. Sélectionnez **Oui** et les boutons seront inversés.

CONFIGURER LE PISTOLET

Suivez ces étapes pour calibrer le pistolet:

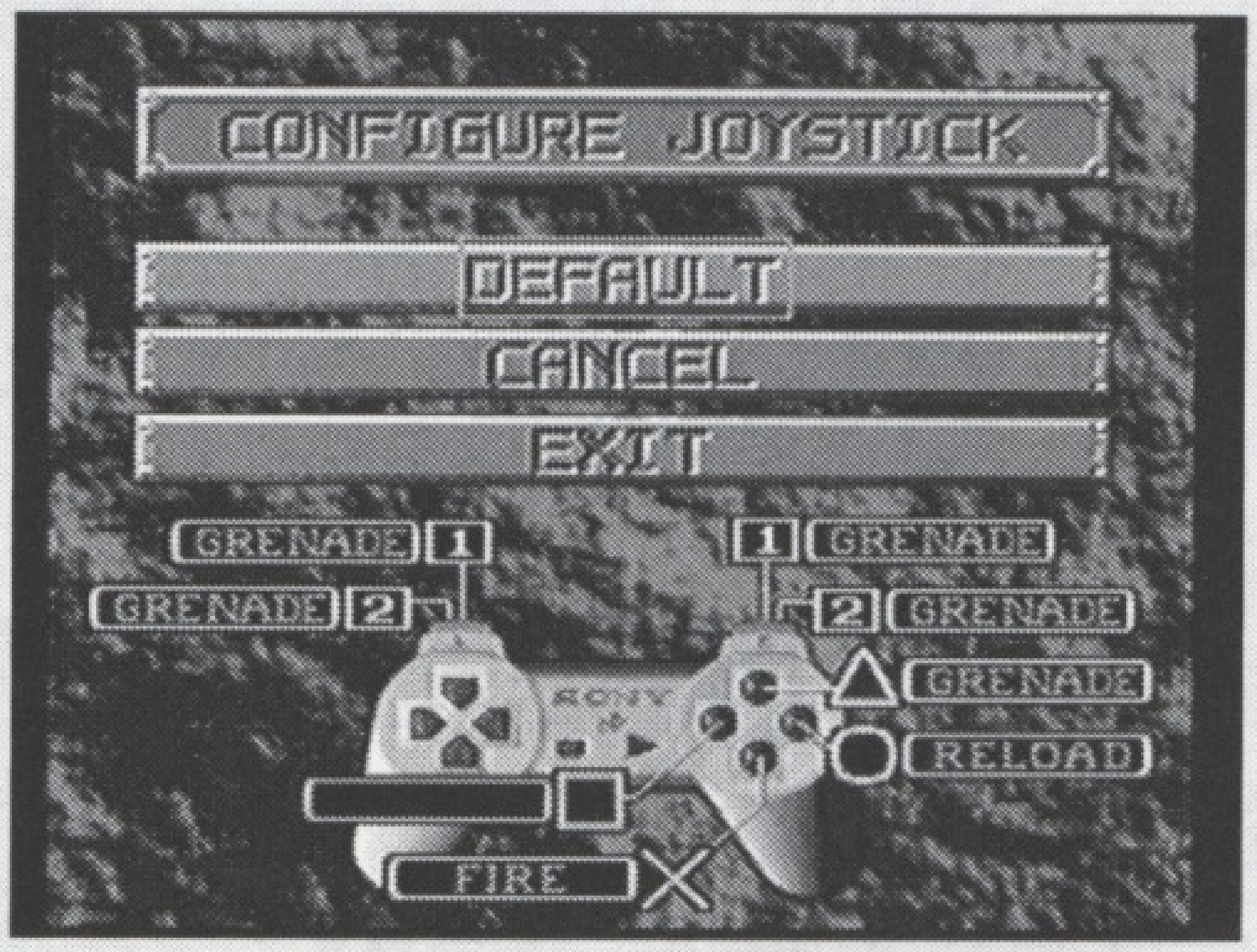
1 Pressez **START** pour voir les options de configuration et marquez **Test**. Visez et tirez sur l'extra-terrestre dans l'écran cible. Des impacts de balles apparaîtront quand vous tirerez. Vérifiez que les balles atteignent bien leur cible. Ce serait dommage que votre pétard s'enraye juste devant l'ennemi!

2 Si les impacts de balles apparaissent à l'endroit visé, vous n'aurez pas besoin de calibrer votre pistolet. Choisissez **Quitter** pour retourner au menu de choix du joueur. Si vous ratez votre cible, passez à l'étape **3**.

3 Choisissez **Calibrer**. Une lumière rouge clignotera dans la zone cible. Visez la cible puis appuyez sur la détente pour calibrer l'arme.

4 Suivez l'étape **1** pour tester à nouveau votre arme. Sélectionnez **Reset** pour effacer votre calibrage et répéter tout le processus si nécessaire.

5 Sélectionnez **Défaut** pour retourner aux réglages par défaut.



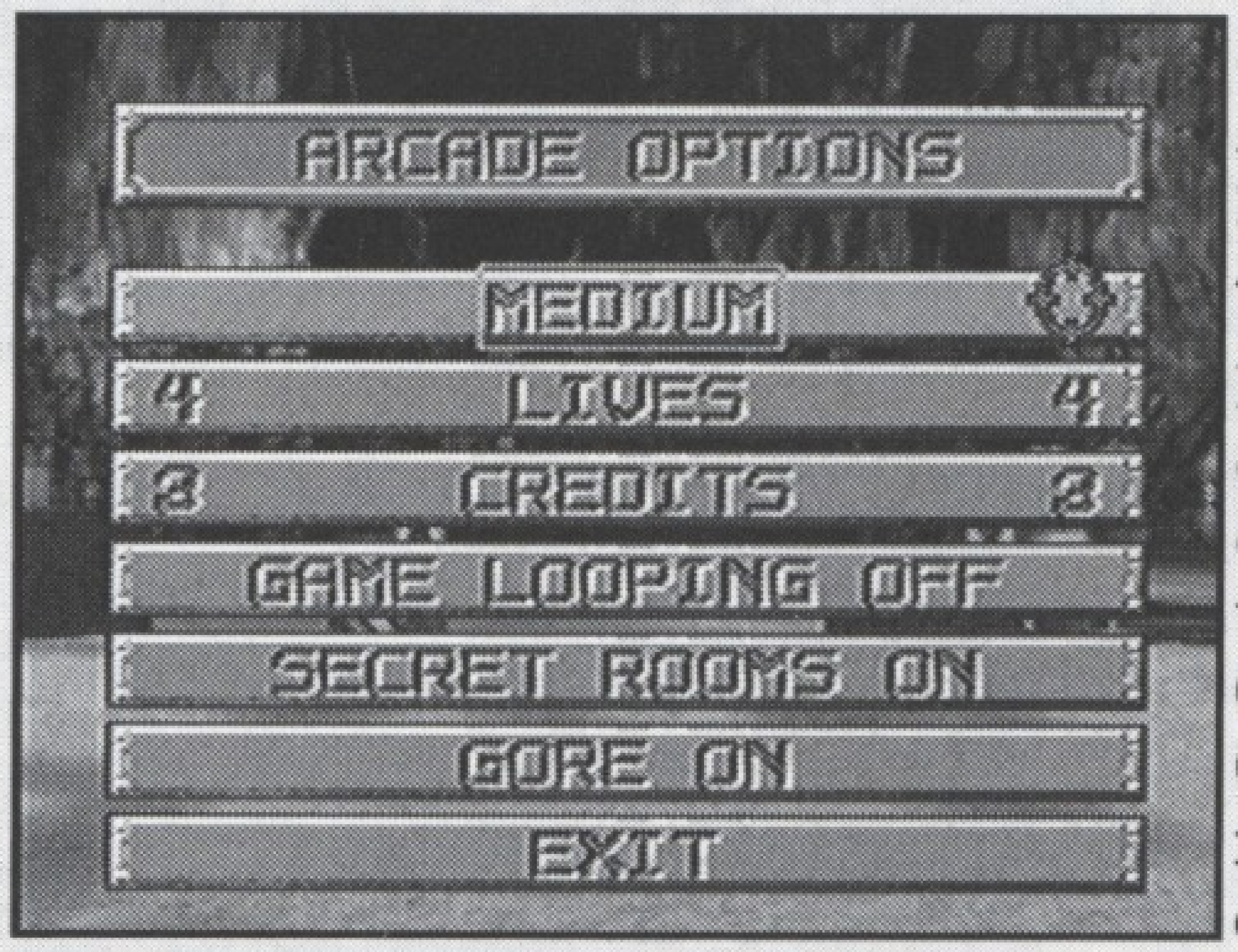
CONFIGURER LA MANETTE

Pour configurer votre manette, appuyez individuellement sur chaque touche (sauf **START**). Modifiez la configuration en appuyant plusieurs fois sur la touche en question pour faire défiler les différentes actions.

Lorsque vous trouvez une configuration qui vous convient, marquez **Quitter** et pressez **START**. Sélectionnez **Cancel** pour ignorer les modifications que vous avez apportées et retournez à l'écran Choix du joueur. Choisissez Défaut pour revenir aux défauts. Lorsque vous avez terminé vos modifications,

Lorsque vous avez terminé vos modifications, marquez **Quitter** et pressez **START**.

OPTIONS D'ARCADE



DIFFICULTÉ

Area 51 vous donne le choix entre divers niveaux de difficulté: **Novice**, **Facile**, **Moyen** (défaut), **Difficle** et **Expert**.

VIES

Réglez le nombre de vies dont vous disposez pour rendre les choses vraiment difficiles. Choisissez de **3** à **5** vies. Vous continuerez à jouer jusqu'à ce qu'il ne vous reste aucune vie.

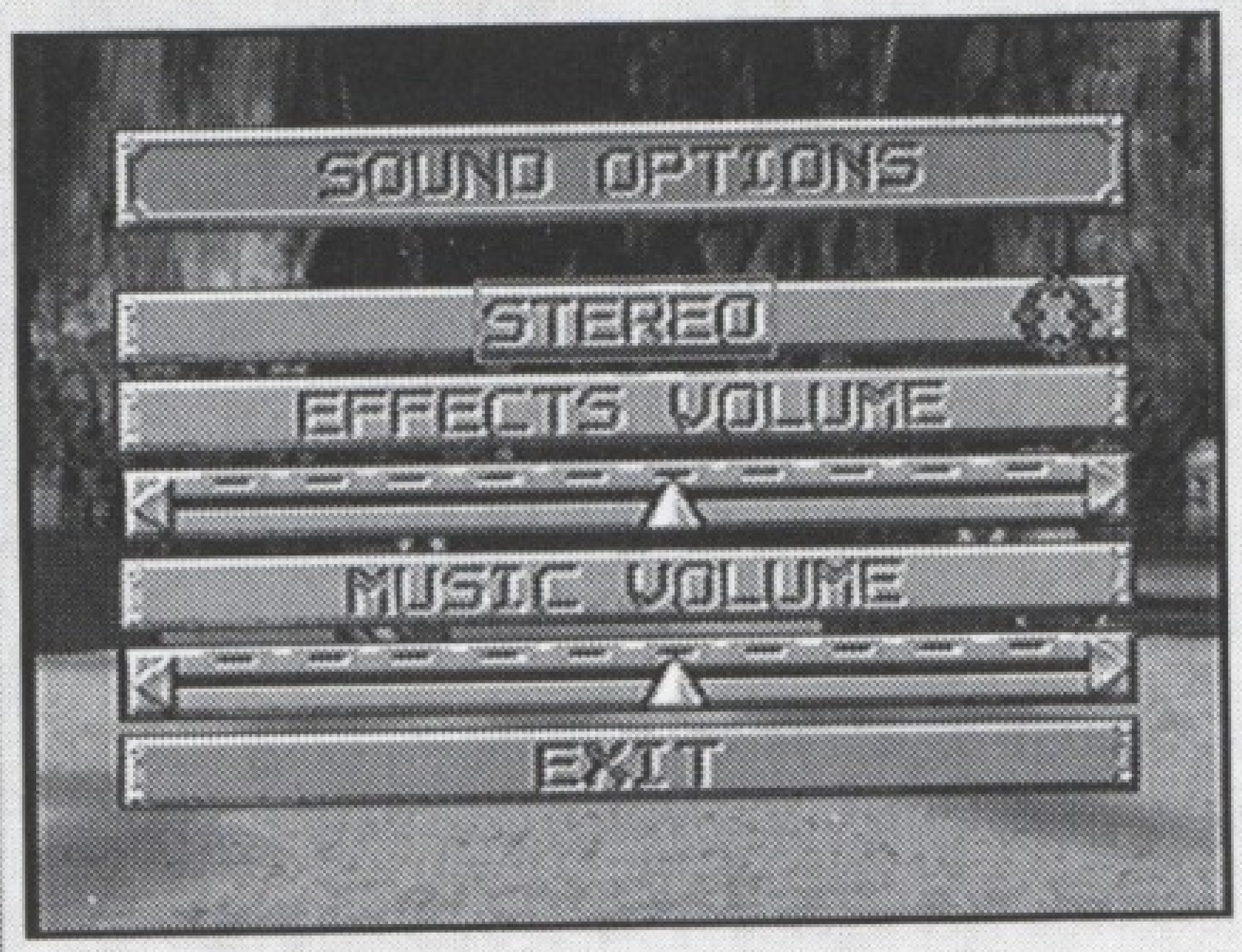
CRÉDITS

Quand vous n'avez plus de vie, la partie s'arrête. Un message apparaît à l'écran et vous demande si vous voulez continuer la partie. S'il vous reste des crédits, pressez la Touche **START** pour continuer la partie. Vous avez de **1** à **7** crédits pour allonger votre partie. Quand vous n'avez plus de crédits, le jeu est fini.

PARTIE EN BOUCLE

Réglez cette option sur **ON**, et la partie reviendra au début une fois que vous aurez terminé le jeu. Vos points, armes et classement resteront les mêmes. Choisissez **OFF** pour que le jeu se termine quand vous aurez sauvé la planète.

SALLES SECRÈTES: Mettez cette option sur **OFF** pour jouer sans avoir accès aux salles secrètes. Le réglage par défaut est sur **ON**.
GORE: Mettez cette option sur **OFF** pour éviter le sang. Le réglage par défaut est sur **ON**.
QUITTER: Sélectionnez cette option pour retourner au menu Options.

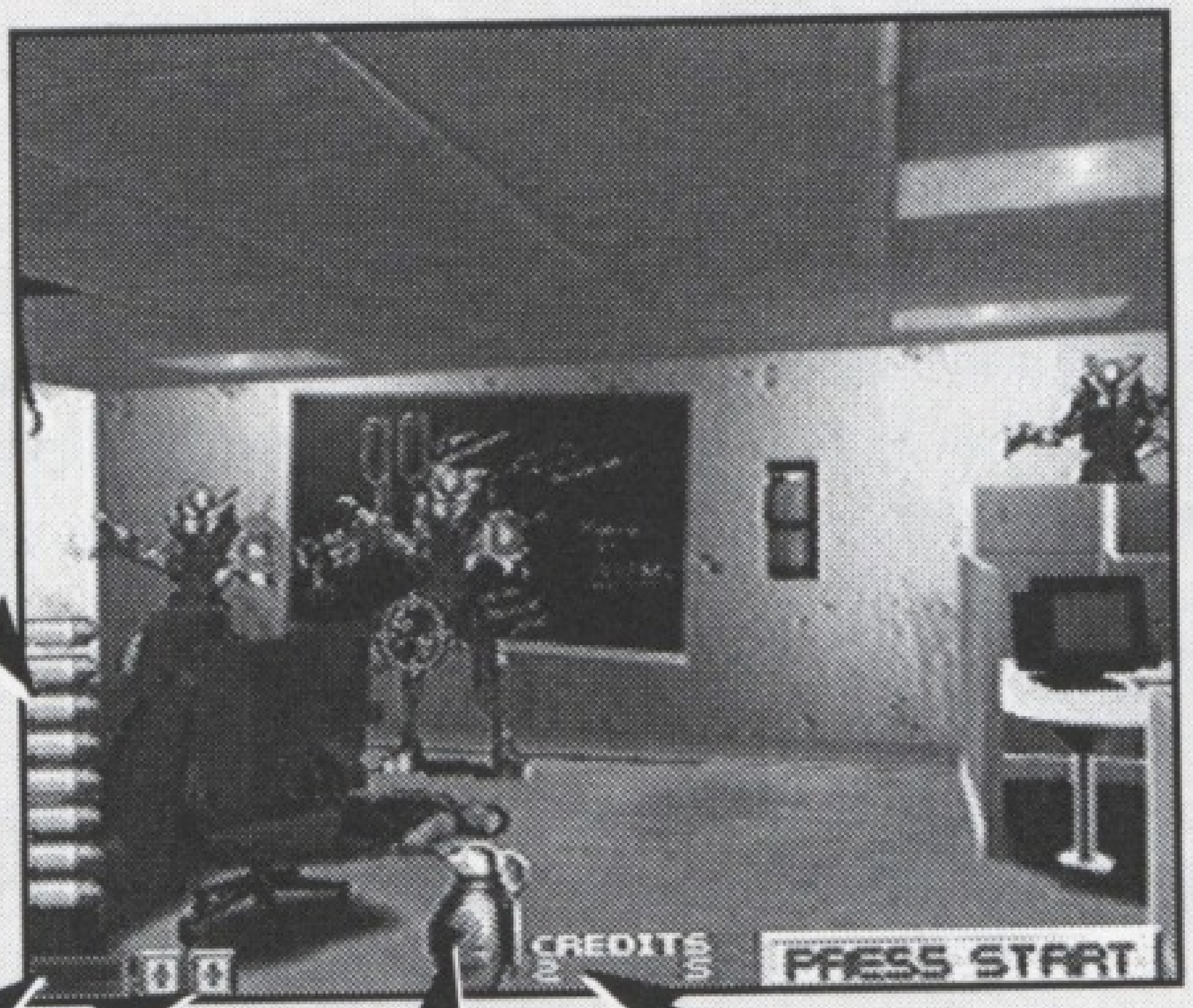


OPTIONS DE SON

Modifiez la configuration sonore. Sélectionnez l'option **STÉRÉO/ MONO** pour passer d'un réglage à l'autre. Réglez le volume des **EFFETS SONORES** et de la **MUSIQUE** comme vous le voulez. Sélectionnez **QUITTER** pour accepter les modifications et retourner à l'écran des options.
Cliquez sur les graduations le long de la barre pour modifier les réglages. Les modification se produiront lorsque vos baisserez ou augmenterez le volume.

LE TERRAIN

À l'intérieur de la base, alors que vous tentez de survivre, vous verrez en permanence vos munitions, votre santé, vos grenades et la base. Les crédits disponibles pour vous et votre copain seront également affichés.



Munitions

Vous commencez la mission avec une quantité de munitions standard mais vous pouvez en accumuler deux autres types. Tirez sur tous les **Power Ups** (Voir section **Power Ups** p. 11) que vous voyez pour accumuler les autres types de munitions décrites ci-dessous:

Balles de mitrailleuse

Quand vous les ramassez, appuyez sur la gâchette et regardez les extra-terrestres mordre la poussière.Mais n'oubliez pas que vos munitions diminuent vite. Rechargez aussi souvent que possible.

LE TERRAIN

Balles de fusil

Ces munitions sont puissantes mais elles ont un problème: le nombre de coups par power up. Rechargez aussi souvent que possible. Si vous touchez un autre power up avec ces balles, vous tirerez des salves automatiques si vous maintenez la gâchette enfoncée.

Remarque: Ces deux types de munitions sont disponibles en quantité limitée. N'oubliez pas qu'elles s'épuiseront et que vous devrez utiliser vos munitions standard jusqu'à ce que vous ramassiez un nouveau power up.

Santé et vies

Votre rythme cardiaque est contrôlé en permanence. Plus votre coeur bat vite, plus vous êtes proche de passer l'arme à gauche. Gardez un rythme cardiaque peu élevé et descendez les extra-terrestres avant qu'ils ne vous descendent. Le nombre de kits médicaux affichés représente le nombre de tirs directs que vous pouvez encaisser. Vous pouvez ajuster ce nombre (voir **Vies**, page. 9).

Grenades

Pour trouver des grenades, tirez sur les caisses de munitions (voir **Caisses de munitions**, p. 12) que vous voyez. Ce type d'arme est très pratique lorsque ça chauffe un peu trop quelque part. Si vous vous trouvez encerclé, lancez la grenade. Elle éliminera tout ce qui vous entoure, sauf les horribles Kronomorphes violets. Vous devez leur trouer la peau plusieurs fois avant qu'ils ne tombent. Le nombre de grenades que vous avez est affiché sur le compteur de grenades.

Crédits

Le nombre de crédits restants pour accomplir votre mission est affiché pour vous et votre copain. Vous pouvez en modifier le nombre (voir **CRÉDITS**, **p. 9**).

CIBLES PRINCIPALES

Les cibles les plus évidentes sont les Kronomorphes et les Zombies, vous avez également ordre de tirer sur plein d'autres choses. Étudiez la liste attentivement avant de commencer:

Power Ups

Vous les trouverez planant dans l'air au fur et à mesure que vous vous déplacerez à l'intérieur de la base. Tirez dessus pour obtenir des quantités de munitions plus importantes et plus efficaces.

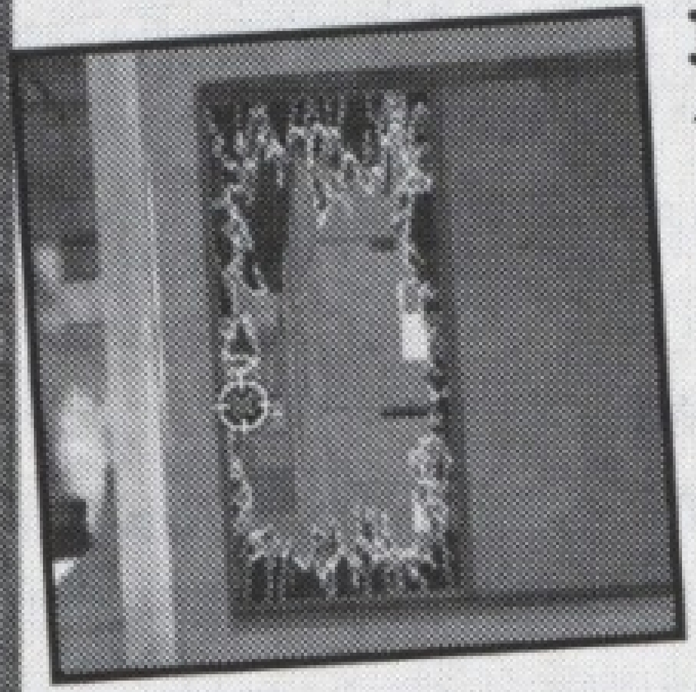
CIBLES PRINCIPALES

Barils

Les barils jaunes éparpillés dans la base sont les cachettes préférées des zombies et vous devez en détruire le plus possible. Ils explosent et éliminent tout ce qui est à proximité. En les détruisant, vous améliorez vos performances de précision de tir (voir **Points de précision**, p. 13) et ils pourraient ouvrir des pièces secrètes.

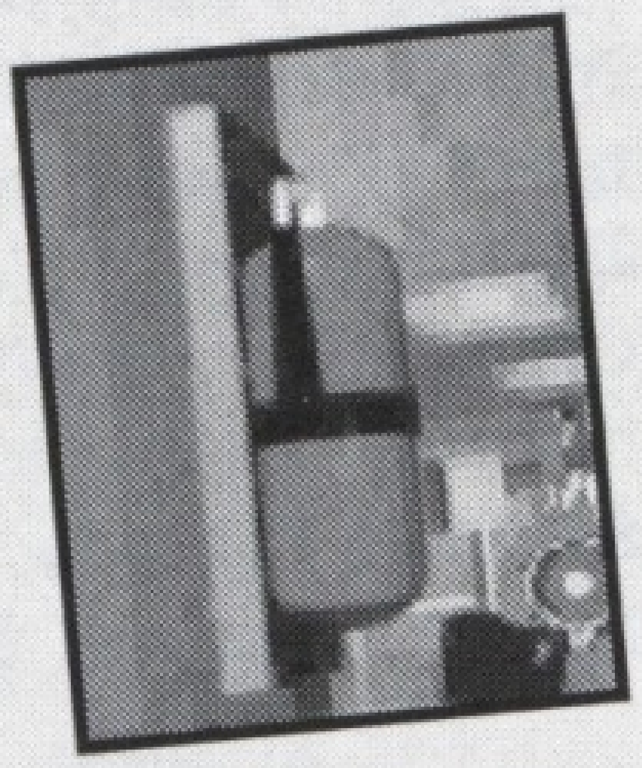
Caisses de munitions

Des caisses de munitions fermées à clé se trouvent un peu partout dans la base. Tirez dessus pour les ouvrir et avoir accès à des grenades ou à des chargeurs supplémentaires. Les chargeurs sont pratiques, en particulier lorsque vous n'avez pas beaucoup de temps pour recharger.



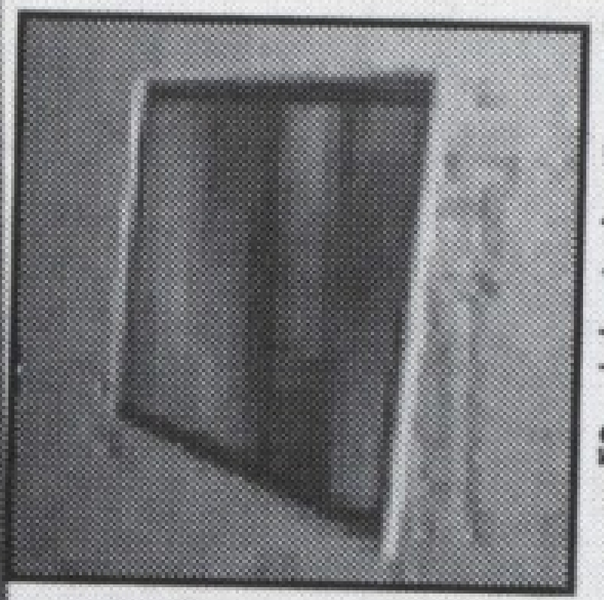
Fenêtres

Voilà un ordre simple: Vous voyez une fenêtre? Tirez dessus. Les fenêtres ouvrent des pièces secrètes et augmentent vos performances de précision de tir (voir **Points de précision**, p. 13). Faites exploser les fenêtres des véhicules et des pièces.



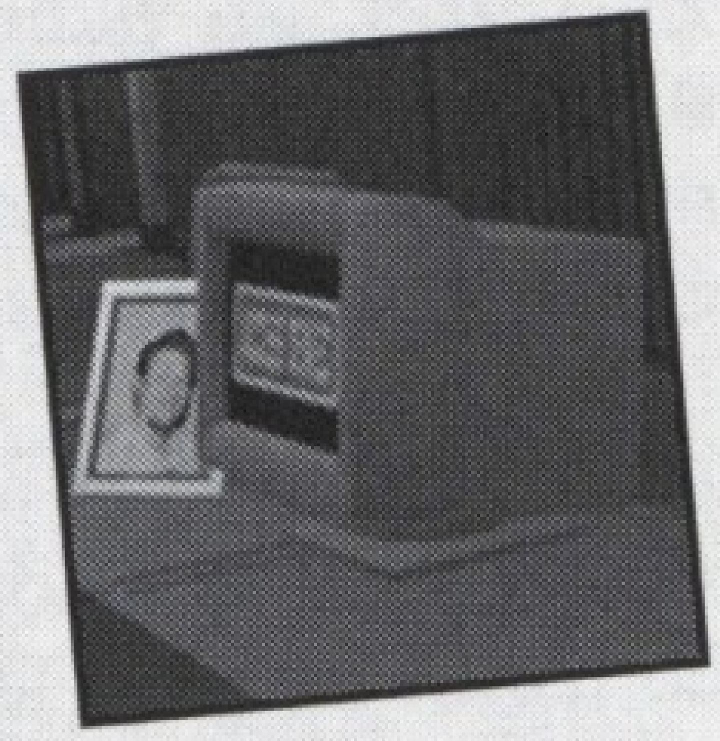
Extincteurs

Tirez sur les extincteurs dès que possible. La puissance de l'explosion anéantira un extra-terrestre se trouvant à proximité. Par contre, elle ne tuera pas les Kronomorphes violets.



Tableaux

Ça peut paraître irrationnel, mais vous avez également reçu l'ordre de tirer sur les tableaux. On ne sait pas pourquoi, mais ils peuvent vous fournir des grenades ou vous donner accès à des pièces secrètes.



Machinerie

Détruisez tout l'équipement informatique et tous les objets se trouvant sur les bureaux et les tables. Il est important que leurs contacts avec le monde extérieur soient coupés.

Pièces secrètes

Area 51 comprend plusieurs pièces de ce type. Malheureusement, nous ne disposons d'aucune information sur l'endroit où elles se trouvent, ou sur leur nombre. Nous vous conseillons vivement de tirer sur tout ce que vous voyez. Les pièces s'ouvriront si vous tirez sur une combinaison correcte de cibles.

RAPPORT DE MISSION

RANG

Vous pouvez voir si vous obtenez une promotion en regardant à tout moment votre rapport de mission. Votre rang sera affiché en haut du rapport.

PRÉCISION

Le rapport entre les coups tirés et les cibles atteintes est répertorié à chaque étape. Votre pourcentage de précision est enregistré.

CIBLES ABATTUES

Il faut que vous en ayez beaucoup. À chaque fois que vous tuez un extra-terrestre, il est ajouté à votre rapport.

POINTS DE PRÉCISION

Quand vous tirez et détruisez les ennemis, votre précision est récompensée. Si vous touchez vos cibles sans en marquer une seule, le nombre de ces cibles sera affiché. Cette adresse sera prise en compte lorsque votre rang sera déterminé.

TIRS

Le nombre de coups tirés est enregistré pendant la bataille. Faites en sorte que votre nombre de coups soit bas et votre nombre de morts soit élevé pour obtenir le plus de points et assurer votre promotion.

DÉGÂTS

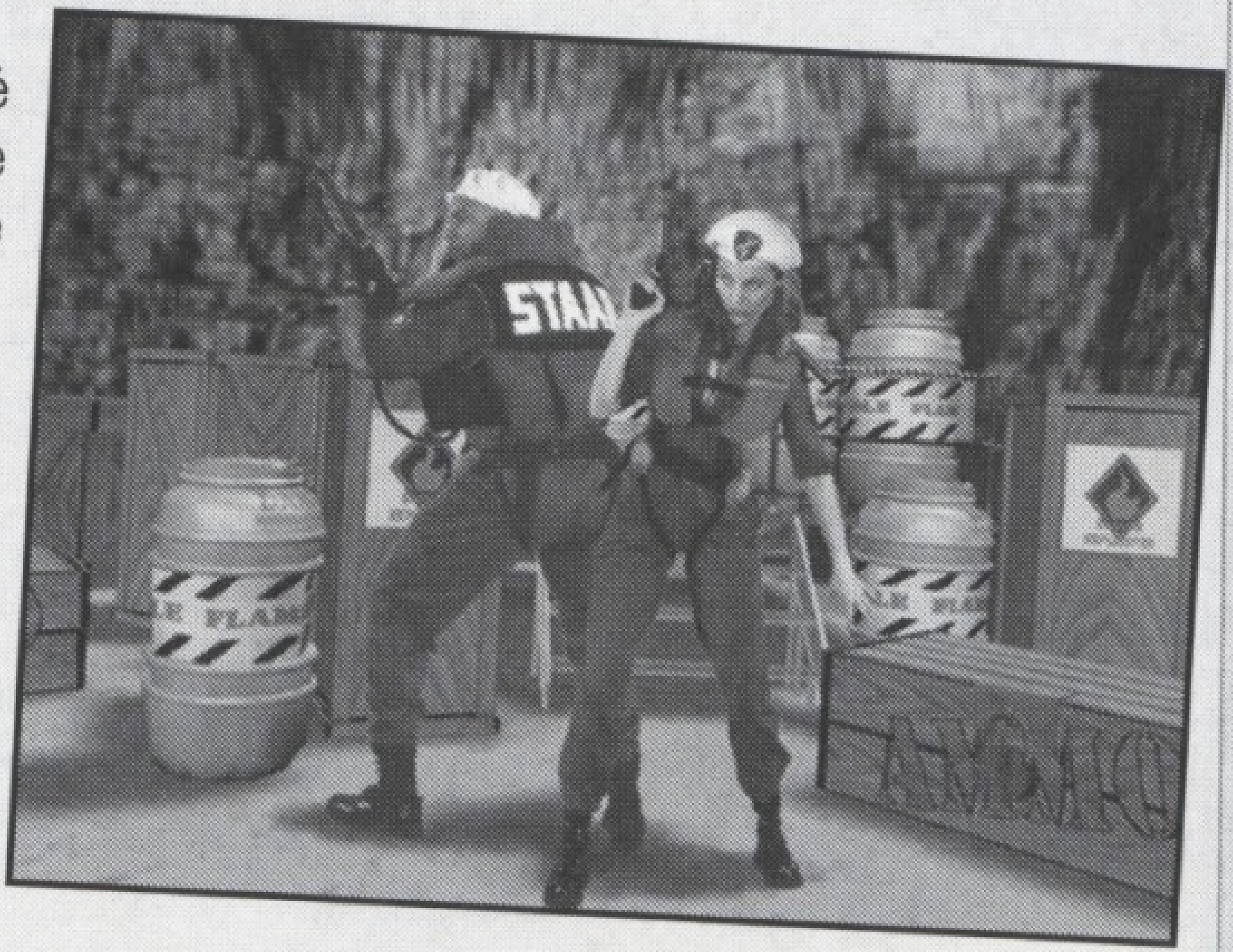
Ce nombre représente les objets que vous avez détruits. Plus vous détruisez de barils, de caisses, etc., plus le nombre sera élevé.

SCORE TOTAL

Les points que vous avez accumulés à la fin d'un niveau s'affichent ici.

Historique rapide:

En 1958, en pleine guerre froide, la création de l'unité S.T.A.A.R. (Réponse extra-terrestre tactique avancée spéciale) était destinée à faire face à une invasion armée d'extra-terrestres.



Dans les années qui suivirent la Seconde Guerre mondiale, les pilotes américains et russes repoussaient continuellement les limites d'altitude et de performances aériennes. Ils virent de plus en plus d'objets bizarres volant à la limite de la stratosphère terrestre.

L'EQUIPE S.T.A.A.R.

La plupart de ces rapports furent étouffés. Les observations des pilotes furent mises sur le compte des effets extrêmes de la navigation à haute altitude qui provoquaient des hallucinations et des étourdissements lors des vols. Pourtant, certains de ces pilotes étaient catégoriques et maintenaient qu'il y avait quelque chose "là-haut" dans l'espace, qui nous observait.

Une équipe de choc S.T.A.A.R. a été envoyée pour lancer un assaut sur la base de l'Area 51. Les soldats de l'équipe portent un uniforme bleu vif sur lequel est inscrit clairement "S.T.A.A.R." Ne les tuez surtout pas. Tirer sur un ami vous coûte des vies.

L'ENNEMI

Les Kronomorphes ont été conçus pour accepter rapidement les derniers codes d'armes génétiques développés par les généticiens Kronn. Résultat: ils assimilent et reproduisent rapidement de l'ADN en intégrant celui-ci dans leur système en quelques jours, voire quelques heures. Ce sont des créatures qui peuvent s'adapter à leur environnement avec une rapidité exceptionnelle, en adoptant les meilleures caractéristiques des diverses espèces environnantes.

Par contre, pour contrebalancer leurs aptitudes génétiques, les scientifiques Kronn ont fait en sorte que les Kronomorphes soient stupides, voire demeurés. Ils obéissent aux ordres de leurs maîtres Kronn comme s'ils formaient une combinaison étrange de guerriers et d'esclaves dont la pensée est contrôlée. Vous ferez leur connaissance, mais vous devrez obtenir des informations sur leurs origines avant de les combattre.

Zombie **MÉTAMORPHOSE: PHASE 1**

La chair humaine devient grise et commence à pourrir, s'affaisse en se plissant. Une larve extra-terrestre commence à grandir dans le corps, prenant vaguement la forme du squelette humain.

INCONNU **MÉTAMORPHOSE: PHASE 2**

Il existe des rapports radio de la phase 2, mais aucun document ou photo. C'est une courte phase de transition très douloureuse durant laquelle l'extra-terrestre explose hors du sac incubateur -le corps humain. En raison de la rapidité de la reproduction génétique, "l'hôte" a besoin d'une source importante de bioplasma brut et les mutants doivent se nourrir de manière vorace lors de cette phase. Outre leur fonction d'hôte de reproduction, les humains sont également une source de nourriture. Des rapports concernant une pièce appelée le Chow Palace, indiquent que des extra-terrestres en phase 2 auraient été aperçus. Nous ne pouvons pas confirmer cette information pour le moment.

Kronomorphe **MÉTAMORPHOSE: PHASE 3**

Dans la phase 3 l'extra-terrestre devient totalement opérationnel. Il dispose d'une protection avancée, est très rapide et peut créer des armes à bioplasma avec sa propre chair. Ces armes sont un faisceau à particules de plasma et de projectiles de carbone. Cet extra-terrestre a un gros oeil au centre de la tête, qui peut envoyer de la lumière et scanner le terrain pour visionner des structures de chaleur. Deux petits yeux placés au milieu de la tête contrôlent nos spectres lumineux conventionnels.

Les extra-terrestres se nourrissent par une grande bouche au milieu de leur poitrine, assistée et protégée par six bras fonctionnels qui se replient sur elle lorsqu'elle n'est pas utilisée. Il paraît que les Kronomorphes peuvent résister à plusieurs salves. Trouez leur bien la peau et ils finiront par tomber.

Kronomorphe - La forme virulente évoluée:rapide et mortelle.

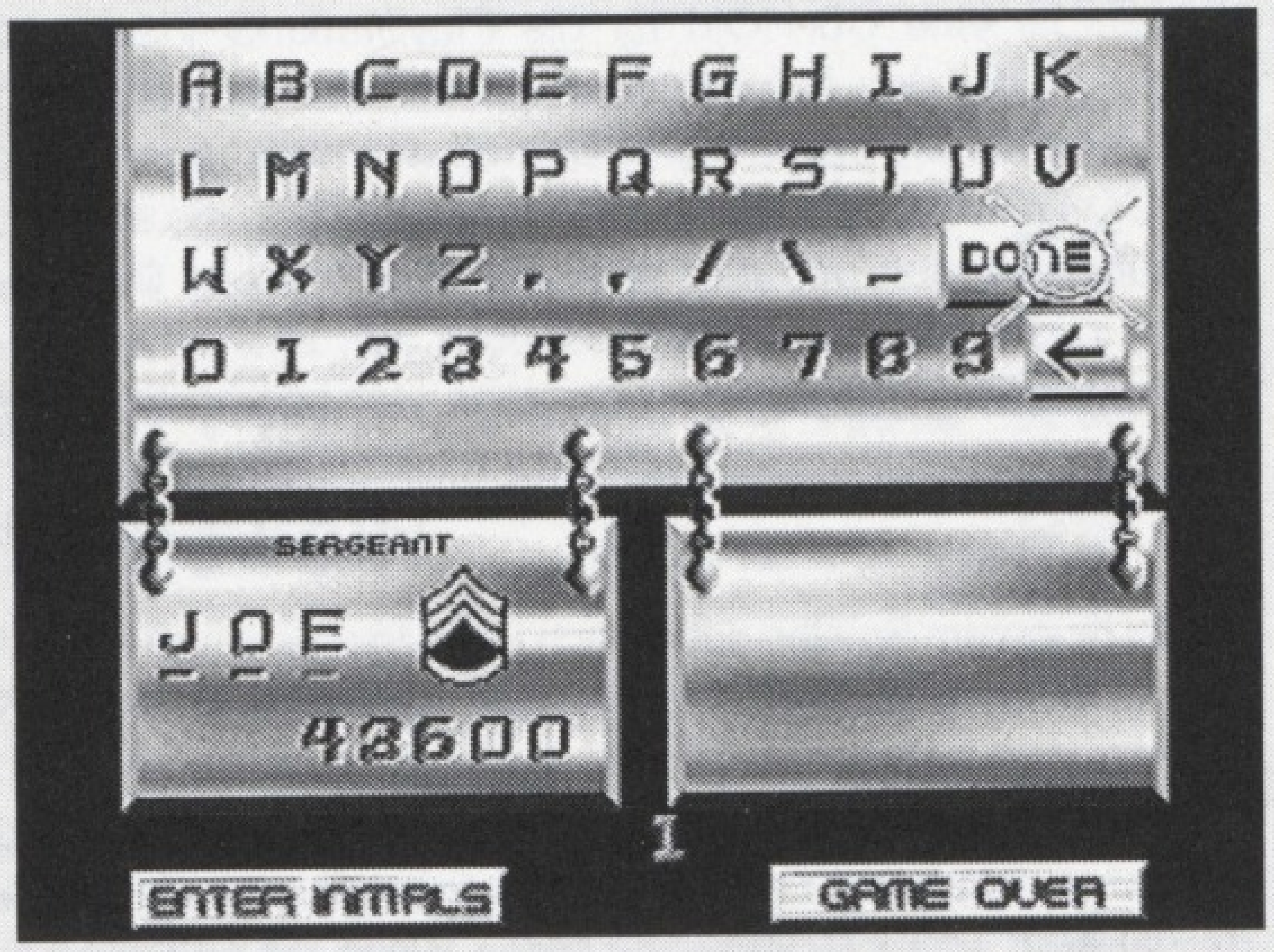
SAUVER LA PLANETE

Il n'y a pas d'information ou de conseils à ce sujet. Par contre, nous avons reçu des rapports (Voir message ci-dessous) concernant un vaisseau extra-terrestre caché quelque part dans la base. Détruisez tous les extra-terrestres, puis détruisez ce vaisseau... s'il existe vraiment. Ne comptez que sur vos fusils; attention, chaque coup compte.

(CLASSE) DERNIÈRE TRANSMISSION DU PERSONNEL D'AREA 51.

"...VAISSEAU EXTRA-TERRESTRE SE TROUVERAIT À L'INTÉRIEUR DU PÉRIMÈTRE DE LA BASE...PRIORITÉ ABSOLUE: DÉTRUIRE EXTRA-TERRESTRES...SECONDE PRIORITÉ: TROUVER ET DÉTRUIRE VAISSEAU..." fin de transmission

LES LIVRES D'HISTOIRE



Survivez à cette mission et les livres d'histoire vous considéreront comme un héros jusqu'à la fin des temps. Après une mission accomplie, inscrivez votre nom dans les livres d'histoire. :

• Placez le curseur sur le caractère désiré, puis appuyez sur la **Touche Tirer**.

• Répétez cette opération jusqu'à ce que votre nom soit complet. Sélectionnez la flèche (gauche) pour revenir en arrière et corriger.

• Sélectionnez Terminé pour valider votre nom. Votre nom sera alors affiché parmi les 10 meilleurs soldats du S.T.A.A.R. qui ont réussi à vaincre les Kronomorphes. Félicitations, vous avez fait du bon travail!

Zur Beachtung

Dieses ist eine CD-ROM für die PlayStation® Videospielkonsole. Sie ist ausschließlich zum Abspielen auf einer PlayStation® geeignet, die den europäischen Spezifikationen entspricht. Bitte lesen Sie die Bedienungsanleitung zur Ihrer PlayStation® genau durch, bevor Sie das Gerät in Betrieb nehmen. Legen Sie die CD-ROM immer mit der beschrifteten Seite nach oben ein. Halten Sie die CD-ROM nur am Rand, und vermeiden Sie, die schwarze Oberfläche der CD-ROM zu berühren. Die CD-ROM muß stets sauber gehalten werden und darf nicht zerkratzt werden. Benutzen Sie zur Reinigung nur ein weiches Tuch. Bewahren Sie die CD-ROM nicht in der Nähe von Wärmequellen auf, und setzen Sie sie nicht direkter Sonneneinstrahlung oder extremer Feuchtigkeit aus. Benutzen Sie niemals eine geknickte, verbogene oder zerbrochene CD-ROM, da diese zu Betriebsfehlern führen kann.

Hinweise für Ihre Gesundheit

• Bei längerem Spielen sollte nach jeder Stunde eine Pause von ca. 15 Minuten eingelegt werden. • Spielen Sie bitte nicht, wenn Sie übermüdet sind. • Spielen Sie in einem ausreichend hellen Raum, und setzen Sie sich so weit wie möglich vom Bildschirm entfernt. • Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichteffekten oder Lichtmustern ausgesetzt werden, denen man heute überall begegnet. Manchmal wird bei diesen Personen ein epileptischer Anfall ausgelöst, wenn sie bestimmte Fernsehbilder betrachten oder Videospiele spielen. Auch Spieler, die zuvor noch nie einen Anfall hatten, könnten an bisher nicht erkannter Epilepsie leiden. Wenn Sie an Epilepsie leiden, suchen Sie bitte vor dem Gebrauch von Videospielen Ihren Arzt auf. Konsultieren Sie Ihren Arzt sofort, wenn während des Spielens eines der folgenden Symptome auftreten sollte: Schwindelgefühl, Sehstörungen, Muskelzucken oder jegliche Art unkontrollierter Bewegung, Bewußtseinsverlust, Desorientierung und/oder Krämpfe.

PIRATERIE

Die unerlaubte Reproduktion des Spiels, sei es ganz oder teilweise, sowie das unerlaubte Verwenden von eingetragenen Warenzeichen sind rechtswidrig. PIRATERIE schadet dem Verbraucher ebenso wie den rechtmäßigen Entwicklern, Herausgebern und Händlern. Wenn Sie vermuten, daß dieses Spiel eine unrechtmäßige Kopie ist oder wenn Sie Informationen über unrechtmäßige Kopien haben, wenden Sie sich bitte an Ihren örtlichen Kundendienst. Die Nummer finden Sie hinten in diesem Handbuch.

Telefonnummer für Kundendienst (Customer Service No.) siehe letzte Seite des Handbuchs

AREA 51® ©1995 ATARI GAMES CORPORATION. ALL RIGHTS RESERVED. DEVELOPED BY MESA LOGIC, INC. CONVERTED BY TANTALUS AND PERFECT ENTERTAINMENT LTD. AREA 51® IS A REGISTERED TRADEMARK OF ATARI GAMES CORPORATION. DISTRIBUTED BY MIDWAY GAMES LTD. UNDER LICENSE FROM ATARI GAMES CORPORATION. MIDWAY AND THE MIDWAY LOGO ARE TRADEMARKS OF MIDWAY AMUSEMENT GAMES, LLC. USED BY PERMISSION.

1 or 2 Player | Mouse Compatible | Standard Light Gun Controller Compatible | Optional Controller SLEH-0005

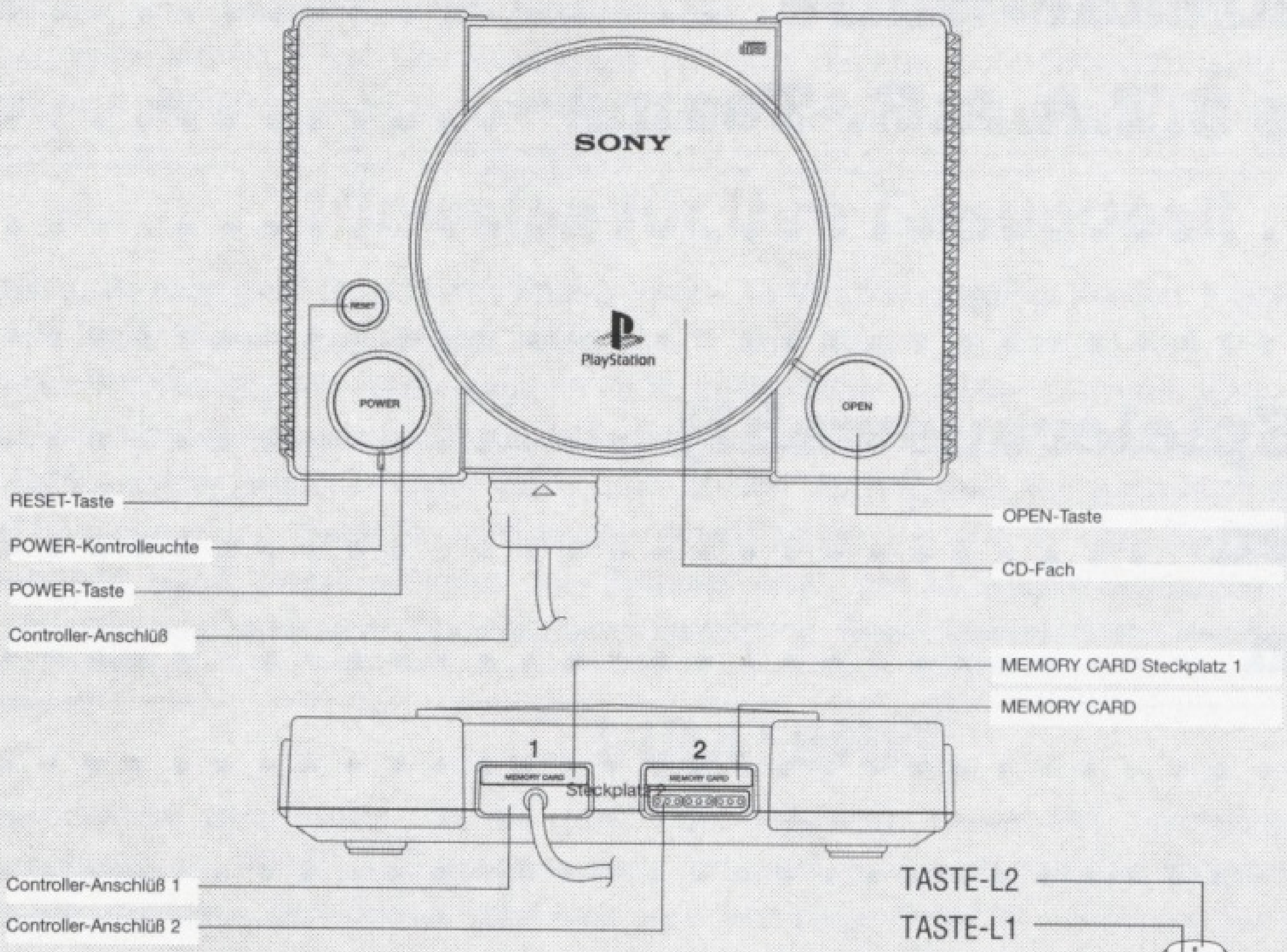
SLES-03783

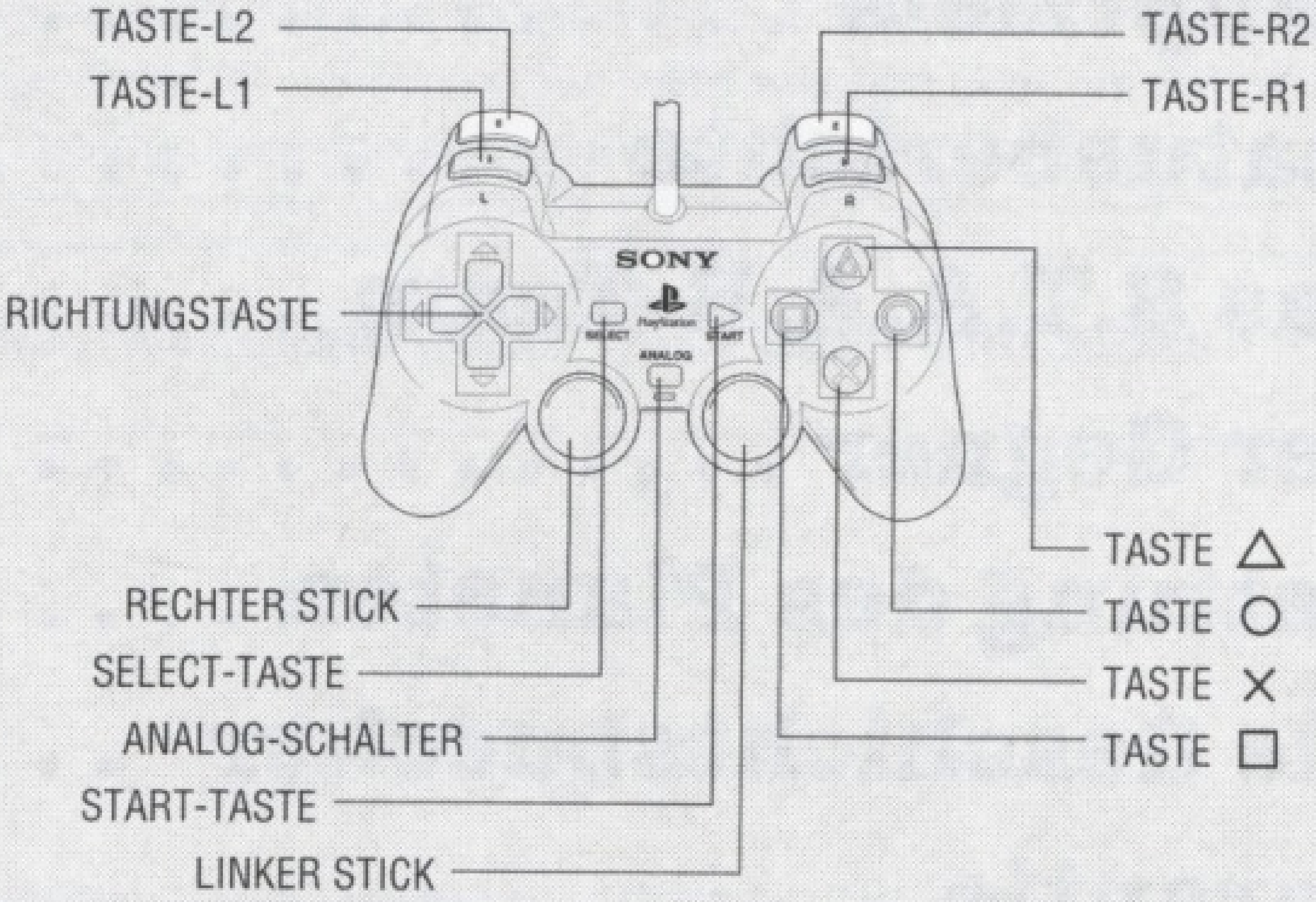
INHALT

Starten des Spiels 19
Steuerung 19
Steuerung der Arcade-Waffe 20
Einsatzplan des S.T.A.A.R.-Teams 21-22
Hauptmenü 22
Gefechtswahl 23
Player Select (Spielerauswahl) 24-25
Arcade-Optionen 25
Sound-Optionen 26
Das Terrain 26-27
Hauptziele 27-28
Statusberichte 29
Das S.T.A.A.R-Team 29-30
Der Gegner 30-31
Rettung des Planeten 31
Die Geschichtsbuecher 32
Garantie 81
Kundenservice 82

STARTEN DES SPIELS

Vergewissern Sie sich, daß die Konsole AUSgeschaltet ist, bevor Sie eine CD einlegen oder herausnehmen. Legen Sie die *Area 51*-CD in die CD-Lage ein, und schließen Sie sie. Schließen Sie die Controller an, und schalten Sie die PlayStation-Spielkonsole ein. Um ein Spiel zu starten, folgen Sie den Anweisungen auf dem Bild- schirm. Wir empfehlen, keine Memory Card ein- oder auszustecken, solange das Gerät angeschaltet ist.





STEUERUNG

Fadenkreuz auf Ziel bewegen.....**Richtungstasten**

Waffe feuern.....**✕-Taste**

Nachladen.........**○-Taste, L1-Taste** oder **L2-Taste**

Pause/Spiel fortsetzen..............**START-Taste**

Granate abwerfen........................**□-Taste**

MOUSE

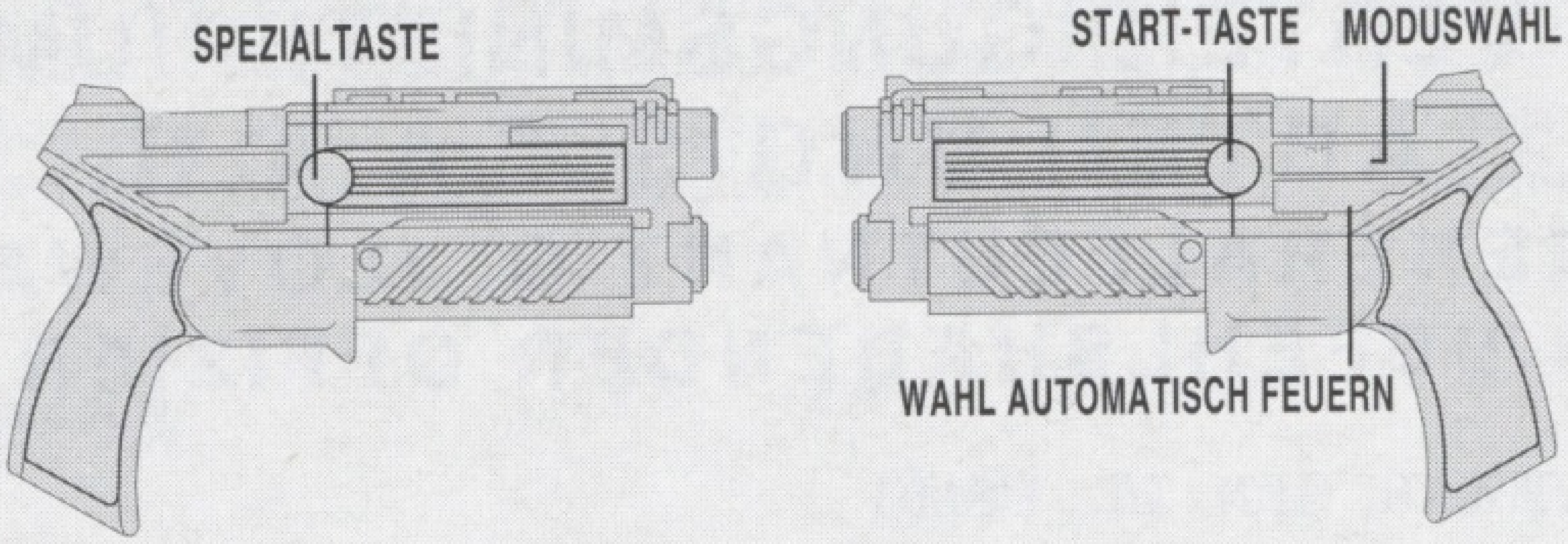
Fadenkreuz auf Ziel bewegen — Mouse VORWÄRTS, ZURÜCK, nach LINKS oder RECHTS bewegen

Waffe feuern . . . . Linke Maustaste

Nachladen . . . . Rechte Maustaste

Granate abwerfen — Mit linker Maustaste am Bildschirm angezeigte Granate anklicken

STEUERUNG DER ARCADE-WAFFE



Pause/Spiel fortsetzen . . Drücken Sie die **START**-Taste
Granate abwerfen . . . . . Feuern Sie auf am Bildschirm angezeigte
. . . . Granate
Waffe nachladen . . . . . Zielen Sie mit der Waffe weg vom Bildschirm,
. . . . und betätigen Sie dann den Abzug.
Auf Ziel feuern . . . . . . Betätigen Sie den Abzug.

MENUE AUSWAHL

Mit der Waffe:
Zielen Sie mit der Waffe auf die Option, die Sie markieren wollen. Betätigen Sie den Abzug, um die Option auszuwählen.

Mit dem Controller:
Markieren Sie mit den Richtungstasten Oben/Unten/Links/Rechts. Wählen Sie die Option mit der **X-Taste.**

Mit der Mouse:
Bewegen Sie das Fadenkreuz auf die zu markierende Option. Klicken Sie sie mit der linken Maustaste an, um sie zu wählen.

EINSATZPLAN DES S.T.A.A.R.-TEAMS

VERTEIDIGUNGSMINISTERIUM
ABTEILUNG S.T.A.A.R.
GENERALLEUTNANT G. ILOVEWAR
BEFEHLSHABENDER OFFIZIER

Von: G. ILOVEWAR, GEN. LT., USMC

An: S.T.A.A.R. Trupps

Betr.: Invasion Außerirdischer

Was Sie nun lesen werden, ist eine vertrauliche Meldung, die vor drei Tagen verfaßt wurde. Sie wurde kürzlich per E-Mail einem unbekannten Empfänger bei der CIA zugeschickt und ist schließlich in unsere Hände gelangt. Ihr Ursprung ist noch unbekannt, aber man vermutet, daß sie von einer geheimen Militärbasis namens AREA 51 stammt. Diese Basis ist so geheim, daß sie offiziell gar nicht existiert.

AREA 51 liegt in einem abgelegenen Tal, ca. 90 Meilen von Las Vegas entfernt, und ist eine der bestbewachten Basen der Welt. Gerüchte und Augenzeugenberichte legen den Schluß nahe, daß die Basis einem ganz speziellen, hochgeheimen Zweck dient. Es wurde über geheime biologische Versuche berichtet und über Tests an Körpern von Außerirdischen, die aus einem Raumfahrzeug geborgen wurden, das 1947 in der Nähe von Roswell, New Mexico, zerschellt ist.

In den letzten 48 Stunden haben mutierende außerirdische Lebewesen die vollständige Kontrolle über AREA 5 über-nommen. Der Kontakt zur Basis ist total abgerissen.

Die Bewachung der Basis unterliegt strengsten Maßstäben; sie obliegt nicht dem Militär, sondern wurde privaten paramilitärischen Truppen übertragen. Wir wissen, daß diese Truppen und ihr gesamtes Waffenmaterial ebenfalls in die Hände der Außerirdischen gefallen sind.

Die Invasion ist nicht von außen über die Basis hereingebrochen; vielmehr ist ein fremdartiger Virus aus dem unterirdischen Labor entwichen und hat sich in anderen Teilen der Basis verbreitet. Das vom Virus befallene Opfer erlebt drei Stufen einer äußerst schmerzvollen Transformation in ein fremdes Lebewesen. Der menschliche Körper dient dabei als Brutstätte zur Schaffung einer neuartigen Mischung aus menschlicher und außerirdischer DNS.

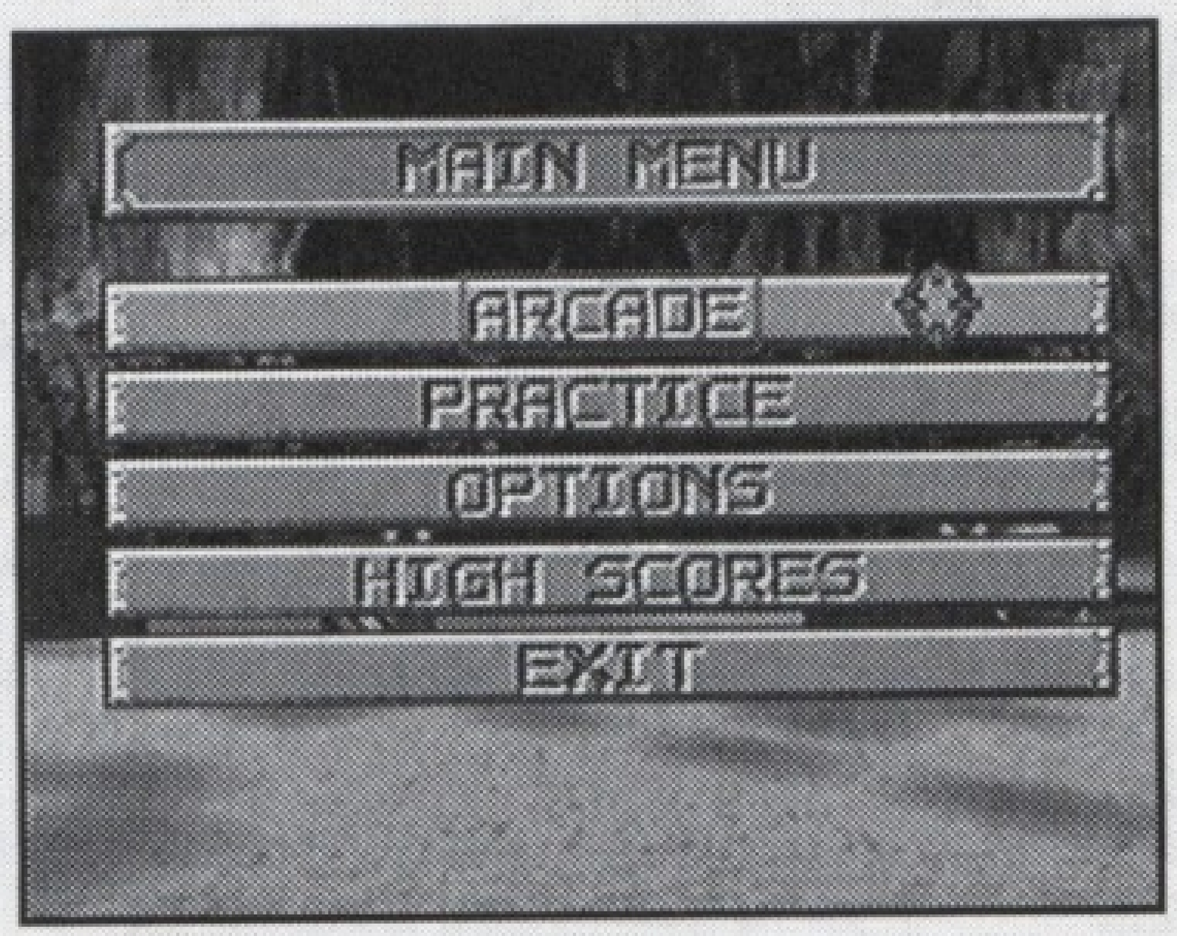
Das Ergebnis dieser Transformation ist nun unser Gegner. (Nähere Informationen zu den drei Mutationsstufen und Fotos siehe **Der Gegner, S. 30** dieses Handbuchs).

Dieser Bericht wurde offensichtlich von einem Berufssoldaten kurz vor seinem Tod verfaßt und beschreibt im Einzelnen, wie die Basis erstürmt werden kann, um die Außerirdischen zu vernichten. Folgen Sie den Anweisungen genau. Teile des Dokuments wurden aus Sicherheitsgründen von S.T.A.A.R. gelöscht. Das Schicksal der Menschheit steht auf dem Spiel.Viel Glück

G. Ilovewar

G. ILOVEWAR
LGEN, USMC

HAUPTMENUE



Von der Öeffnungssequenz und dem Titelbildschirm gelangen Sie zum Hauptmenü, indem Sie die **START**-Taste drücken. Sie können aus den folgenden Optionen auswählen

ARCADE
Hier geht es richtig zur Sache! Stürzen Sie sich mitten ins Geschehen. Viel Glück. Ich hoffe, Sie wissen, was Sie tun. Sie gelangen zum Battle Selection-Bildschirm (Gefechtswahl) (siehe **Gefechtswahl, Seite23**).

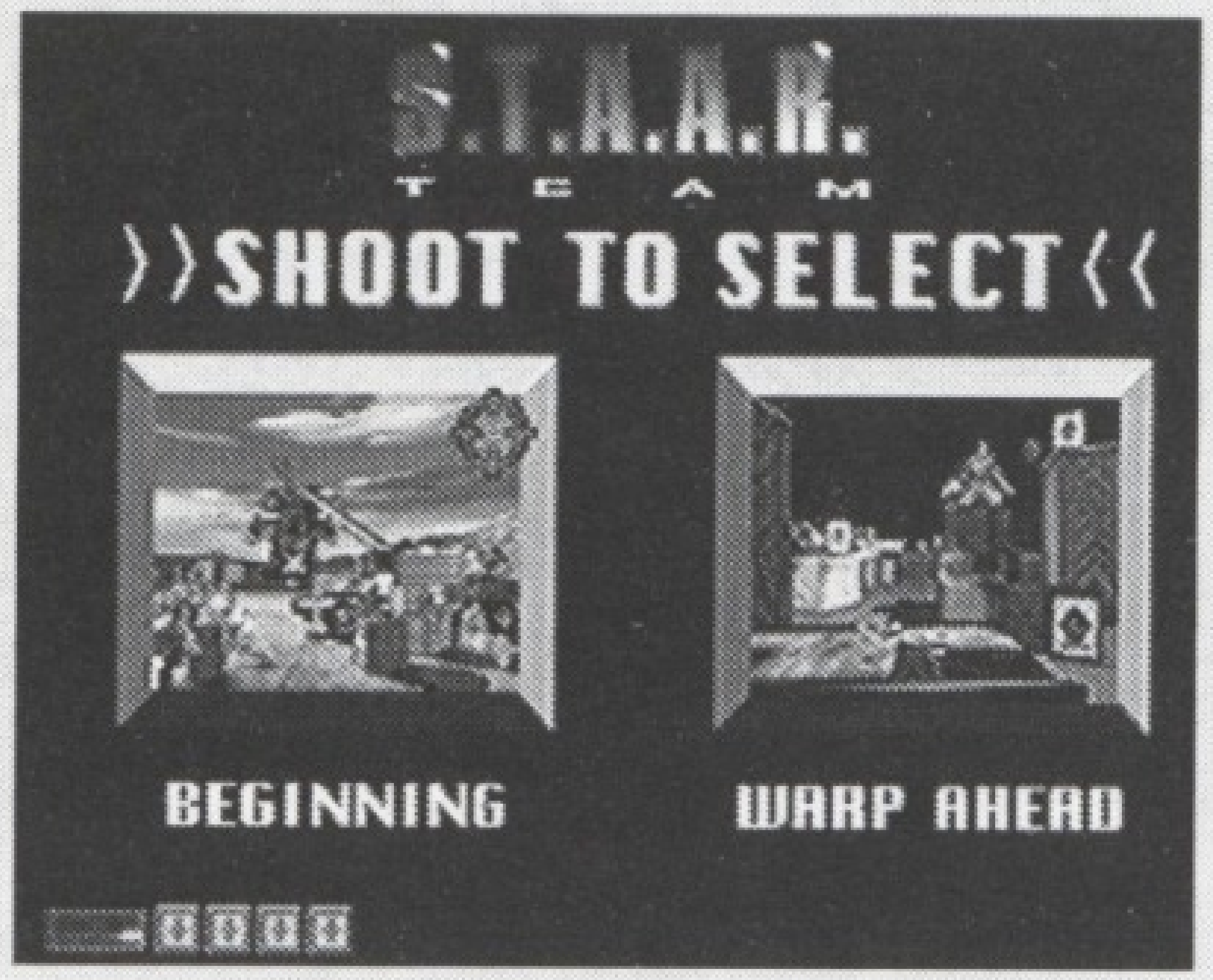
PRACTICE (TRAINING)
Bevor Sie blindlings versuchen, den Planeten zu retten, brauchen Sie ein wenig Übung. Wählen Sie diese Option, um sich auf Ihr Himmelfahrtskommando vorzubereiten. Zielen und feuern Sie auf verschie-dene Ziele, damit Sie sich an Ihre Waffen gewöhnen.

OPTIONS (OPTIONEN)
Sie haben tatsächlich einige Optionen, mit denen Sie VIELLEICHT noch eine Chance gegen die Kronomorphs haben. Wählen Sie diesen Menüpunkt, um sich die Optionen anzuschauen (siehe **Seite 23**).

VIEW HIGHSCORES (HIGHSCORES ANSEHEN)
Wählen Sie diese Option, um sich die Namen und die Punktzahl der Frauen und Männer anzuschauen, die sich im Kampf gegen den Feind am besten geschlagen haben.

EXIT (BEENDEN)
Mit dieser Option wird das Spiel beendet und Sie kehren in den Demo-Modus zurück.

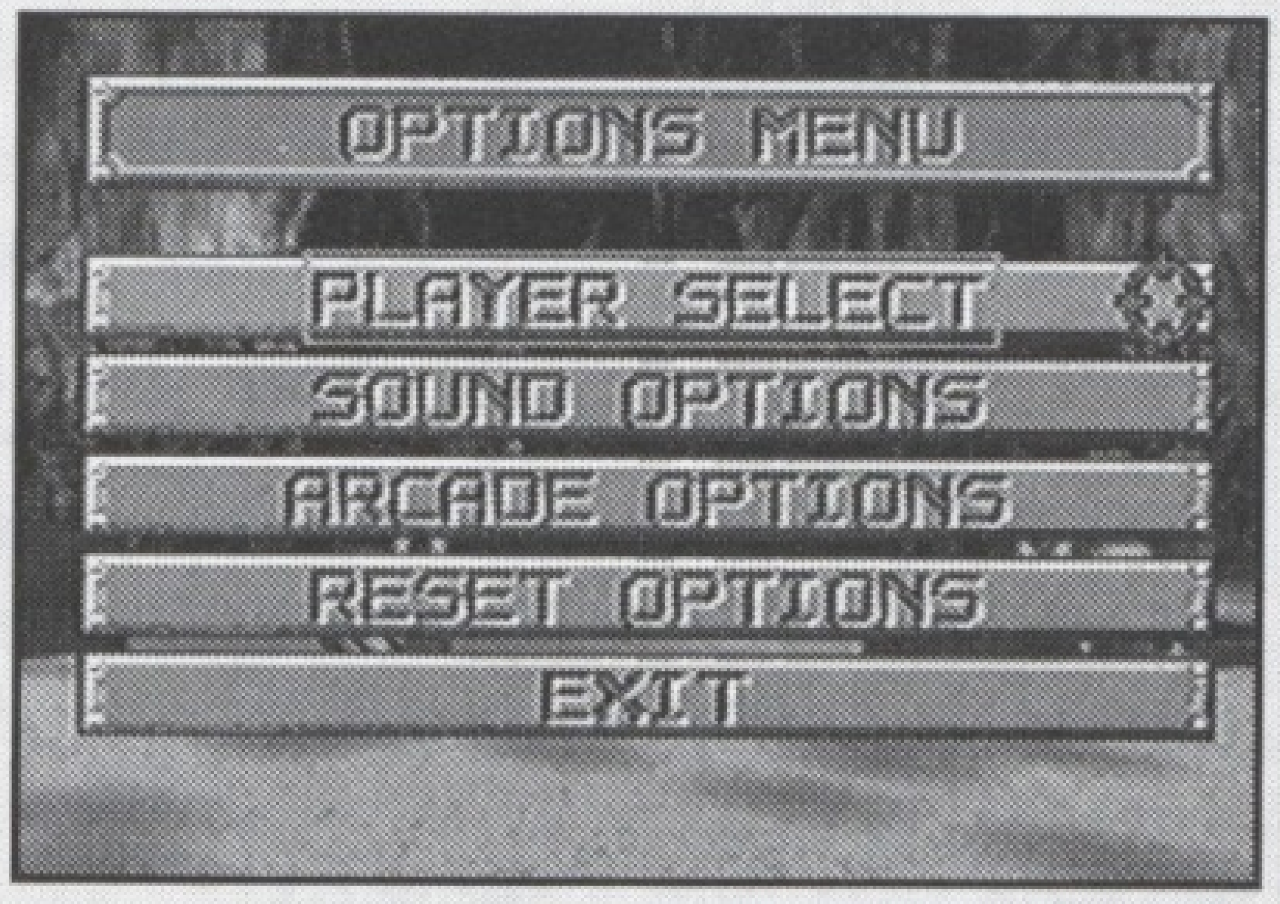
GEFECHTSWAHL

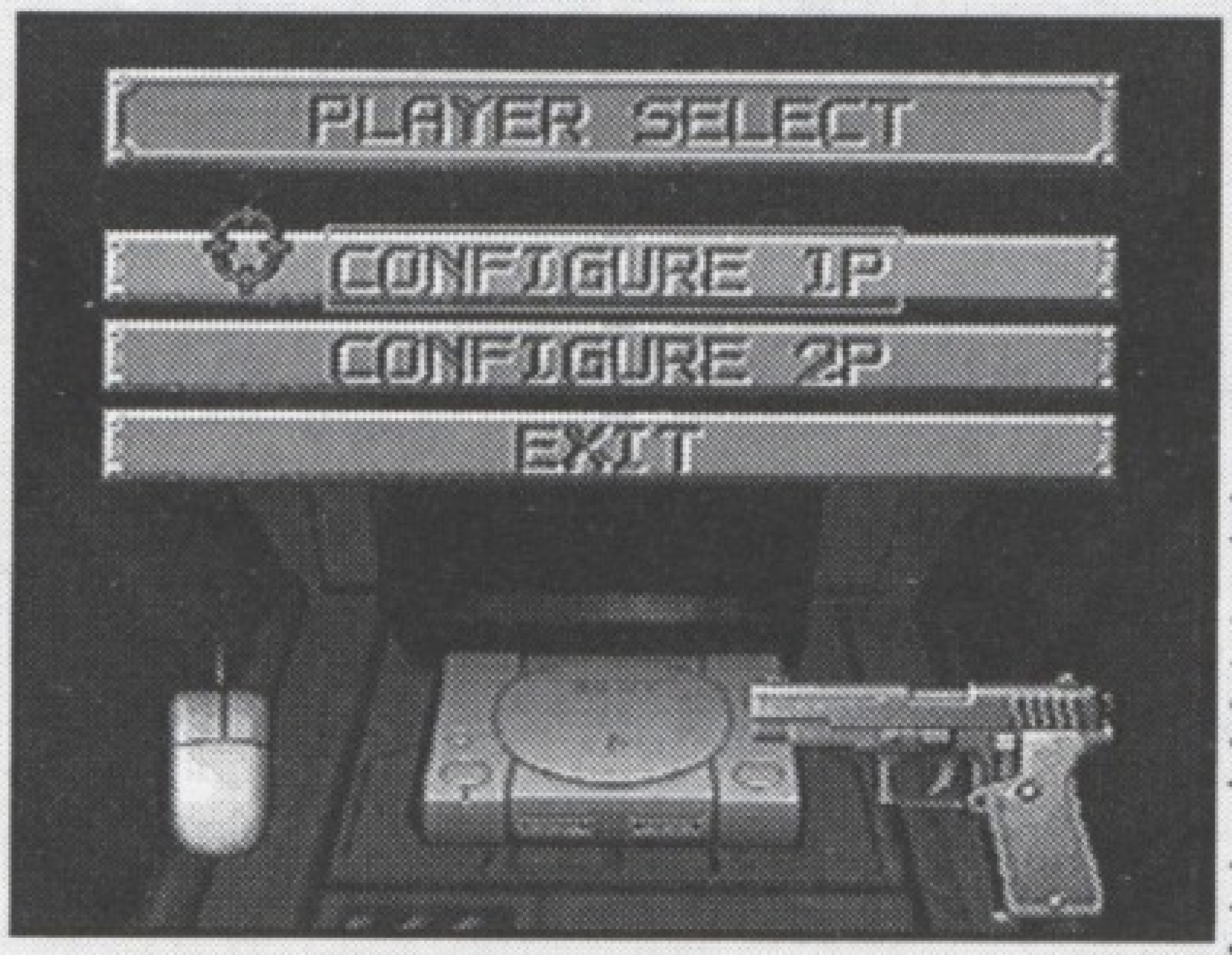


Starten Sie den Einsatz mit **Beginning** (Anfang) oder mit **Warp Ahead** (Schneller Spieleinstieg). In letzterem Fall werden Sie sofort mitten zwischen die Truppen der Außerirdischen befördert. Treffen Sie Ihre Wahl, indem Sie das Fadenkreuz zur gewünschten Option ziehen und die **linke Maustaste** drücken. Machen Sie sich bereit. Sie werden sich mitten in einem heftigen Feuergefecht wiederfinden.

OPTIONEN

Mit Hilfe der folgenden Optionen können Sie den Angriff gegen die Militärbasis sorgfältig planen. Prüfen Sie jede Option, und nehmen Sie die Änderungen vor, die Ihren Fähigkeiten entsprechen. In den meisten Fällen werden Sie zur nächsten Seite verwiesen, damit die Änderungen wirksam werden.





PLAYER SELECT (SPIELERAUSWAHL):
Stellen Sie hier die Steuerung für Controller, Mouse oder Waffe ein.
SOUND OPTIONS (SOUND-OPTIONEN):
Hier können Sie die Soundkonfiguration des Spiels ändern (siehe **S.26**).
ARCADE OPTIONS (ARCADE-OPTIONEN):
Wählen Sie aus verschiedenen Optionen, die für Sie günstigste Konfigu-ration (siehe **S. 25**).
LANGUAGE (SPRACHE):
Wählen Sie die Sprache aus, in der der Text des Spiels erscheinen soll. Die Standardeinstellung ist Englisch.
RESET OPTIONS (ZURÜCKSTELLEN):
Wenn Sie hier klicken, werden die Standardeinstellungen der ARCADE-OPTIONEN wiederhergestellt.
EXIT (BEENDEN):
Wählen Sie **EXIT**, um wieder zum HAUPTMENÜ zurückzukehren.

Sie können Ihren Controller mit folgenden Möglichkeiten modifizieren:

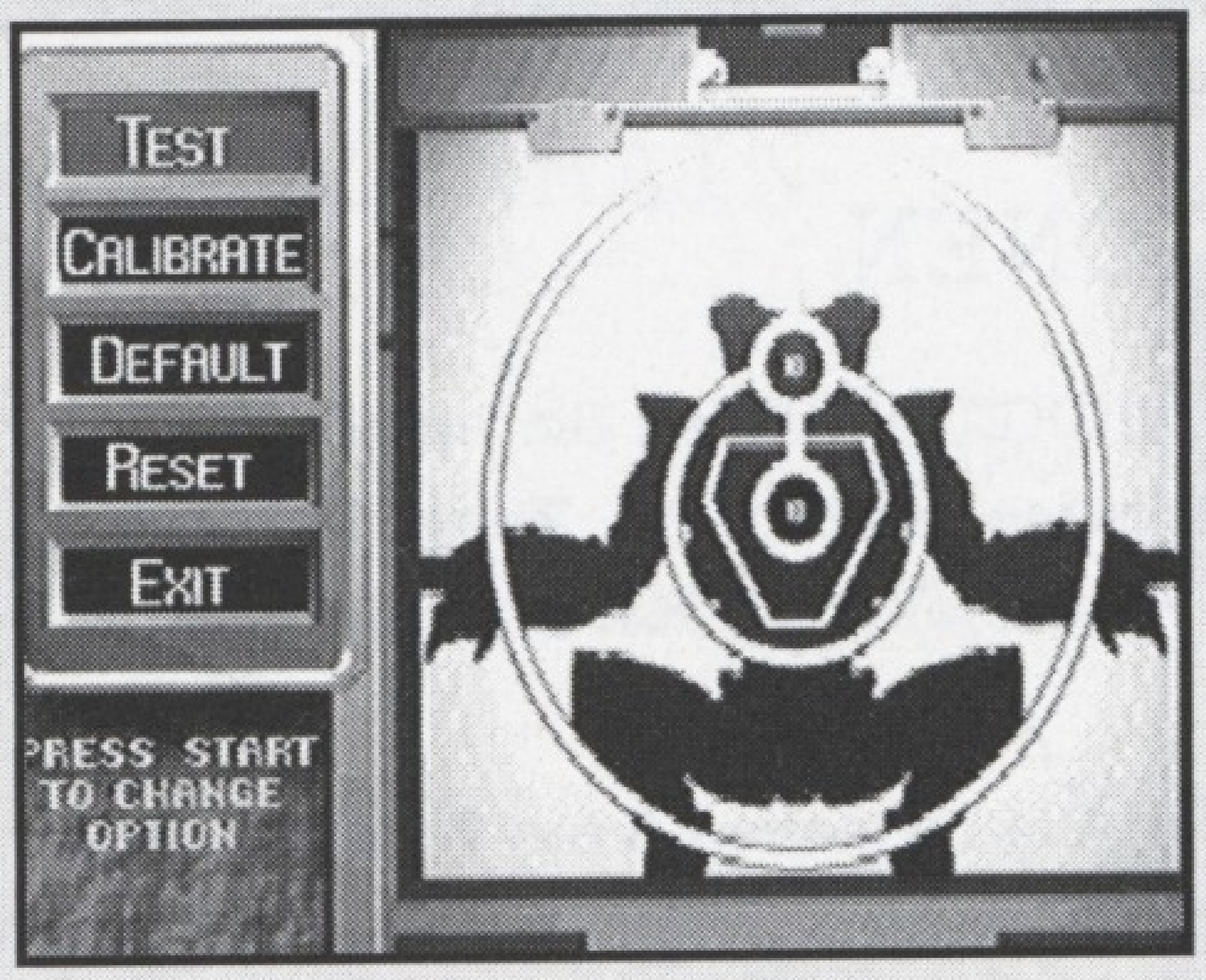
CONFIGURE P1/P2 (CONTROLLER 1 ODER 2 KONFIGURIEREN)

Mit dieser Option können Sie Controller, Mouse oder Waffe konfi-gurieren. Der Konfigurations-Bildschirm verändert sich, je nachdem, ob Sie Waffe, Mouse oder Controller am entsprechenden Anschluß angeschlossen haben.

Beispiel: Wenn Ihre Waffe am Controller-Anschluß 1 angeschlossen ist, wählen Sie **Configure P1**, um zum Waffenkonfigurations-Bildschirm zu gelangen.

SPIELERAUSWAHL

CONFIGURE MOUSE (Mouse konfigurieren)



Mouse Speed (Mausgeschwindigkeit):

So können Sie die Geschwindigkeit Ihres Mauszeigers ändern: Klicken Sie mit der Mouse auf die Rillen entlang der Leiste, um die Einstellung zu ändern, oder ziehen Sie den Regler mit der Mouse auf die neue Einstellung. Bewegen Sie Ihre Mouse, um die neue Einstellung zu testen.

Maustasten tauschen:

So können Sie die Standardsteuerung der linken und recht-en Maustaste tauschen: Mit der Einstellung **NO** (Nein) feuert die linke Taste und wählt Menüinhalte, während Sie mit der rechten Taste nachladen können. Mit der Einstellung **YES** (Ja) tauschen Sie die Steuerungsfunktionen.

CONFIGURE GUN (Waffe konfigurieren)

1. Drücken Sie die **START**-Taste, um durch die Waffen-Konfigurationsoptionen zu gehen, und markieren Sie **Test**. Zielen und feuern Sie auf den Außerirdischen im Zielbildschirm. Vergewissern Sie sich anhand der Einschußlöcher, ob Sie das Ziel treffen. Sie wollen ja nicht, daß Ihre Waffe im Angesicht des Gegners blockiert.

2. Sehen Sie die Einschußlöcher im Ziel, brauchen Sie Ihre Waffe nicht zu kalibrieren. Kehren Sie mit **Exit** (Beenden) zum Spielerauswahl-Menü zurück. Treffen Sie Ihr Ziel nicht, befolgen Sie die nächsten Schritte.

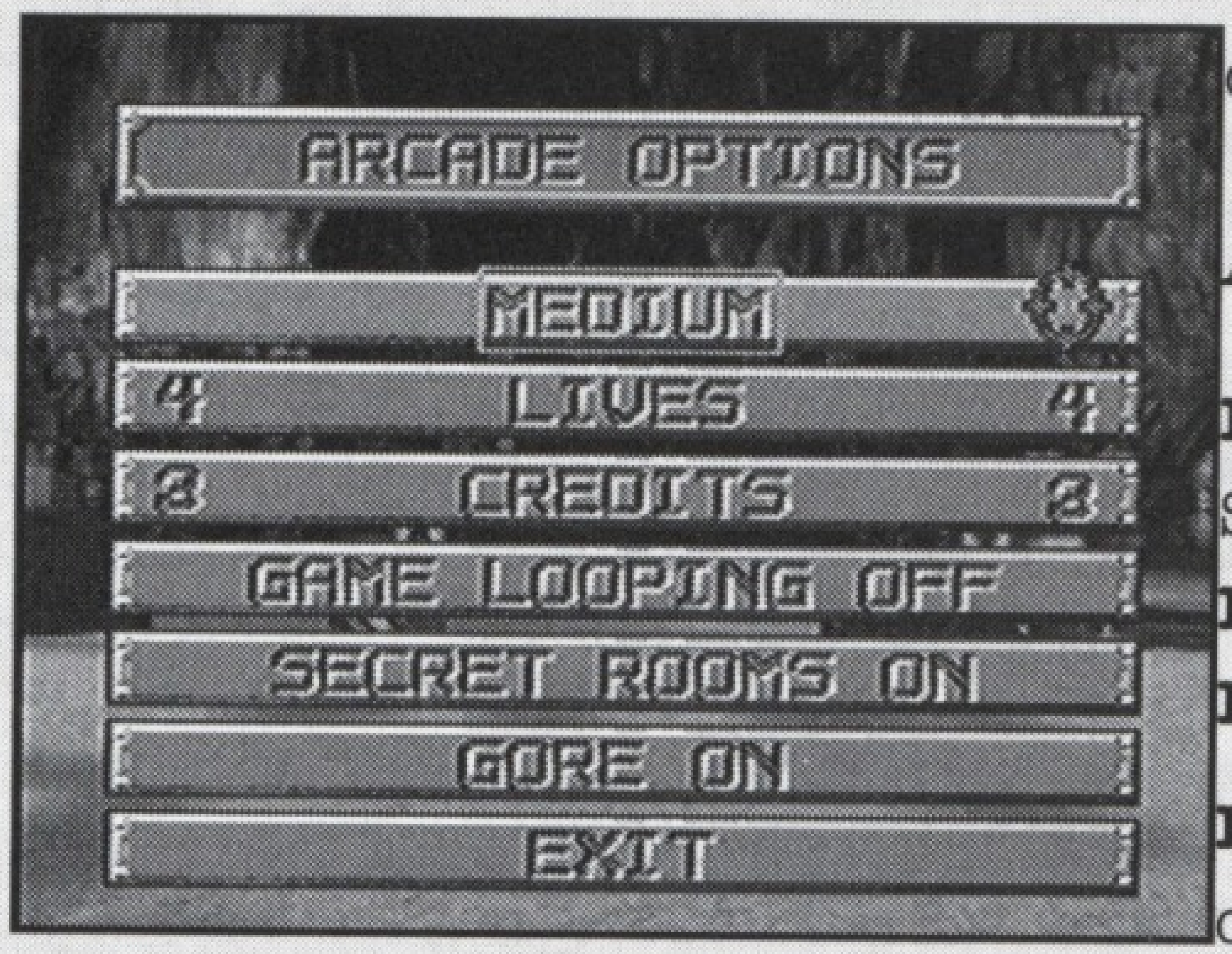
3. Wählen Sie im Menü **Calibrate** (Kalibrieren). Zielen Sie auf das rote Licht im Zielgebiet. Betätigen Sie den Abzug, um die Waffe zu kalibrieren.

4. Testen Sie Ihre Waffe erneut (Schritt 1). Wählen Sie **Reset** (Neu starten), um das Kalibrieren rückgängig zu machen und den Prozeß eventuell zu wiederholen.

5. Kehren Sie mit **Default** (Standard) zu den Standardeinstellungen zurück.

KONFIGURIEREN CONTROLLER

Um den Controller nach Ihren Wünschen einzustellen, drücken Sie **jede Taste** (außer der **START**-Taste) einzeln. Durch wiederholtes Betätigen einer Taste gehen Sie durch die verschiedenen Aktionen und können somit die Einstellung ändern. Wenn Sie die für Sie passende Belegung gefunden haben, markieren Sie **Exit** (Beenden) und drücken Sie die **START**-Taste. Wählen Sie **Cancel** (Abbrechen), um etwaige Änderungen rückgängig zu machen und zum Spielerauswahl-Bildschirm zurückzukehren. Wählen Sie **Default** (Standard), um die Standardeinstellungen wieder aufzurufen. Wenn Sie die Konfiguration beendet haben, markieren Sie **Exit** und drücken die **START**-Taste.



ARCADE-OPTIONEN

DIFFICULTY (SCHWIERIGKEIT) Wählen Sie aus 5 Schwierigkeits-graden: **Novice** (Anfänger), **Easy** (Leicht), **Medium** (Mittel=Standard-einstellung), **Hard** (Schwierig) und **Expert** (Experte).

LIVES (LEBEN) - Wählen Sie zwischen **3** bis **7** Leben, über die Sie im Kampf gegen die Außer-irdischen verfügen. Sie können so lange spielen, bis Sie Ihre Leben verbraucht haben.

CREDITS (BONUS) - Steht Ihnen kein Leben mehr zur Verfügung, wird das Spiel angehalten. Sie werden mit einer Meldung ("Continue") aufgefordert, das Spiel fortzusetzen. Haben Sie noch Bonuspunkte, drücken Sie die **START**-Taste, um das Spiel fortzusetzen. Sie können zwischen **1** und **5** Bonuspunkten für die Spielverlängerung einsetzen. Sind keine Bonuspunkte mehr vorhanden, endet das Spiel.

GAME LOOPING (SPIELWIEDERHOLUNG) - Aktivieren Sie die Option **ON**, um nach erfolgreicher Spielbeendigung wieder zum Anfang zu wechseln. Sie behalten gesammelte Punkte, Waffen und den Dienstgrad, den Sie erworben haben. Wählen Sie **OFF** (Aus), wird das Spiel beendet, sobald Sie die Erde gerettet haben.

SECRET ROOMS (GEHEIMRÄUME) - Schalten Sie diese Option auf **OFF** (Aus), wenn Sie ohne geheime Räume spielen möchten. Die Standardeinstellung ist **ON** (Ein).

GORE (BLUT) - Schalten Sie diese Option aus (**OFF**), wenn Sie kein Blut sehen möchten. Die Standardeinstellung ist **ON** (Ein).

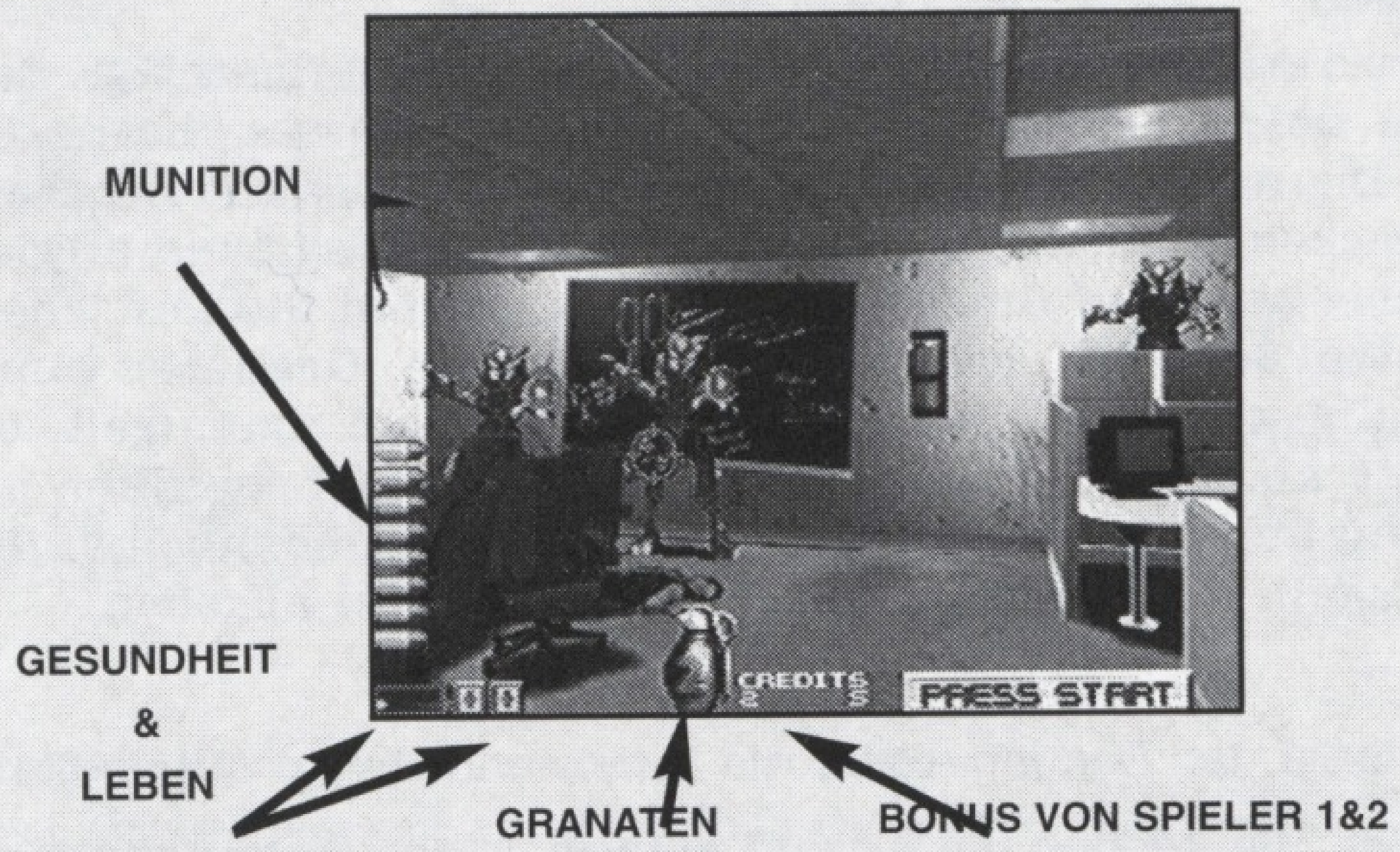
EXIT (BEENDEN) - So kommen Sie zum Optionsmenü (**OPTIONS**) zurück.

SOUND-OPTIONEN

Damit können Sie die Soundkonfigurationen im Spiel verändern. Wählen Sie die Option

STEREO/MONO,um zwischen den beiden Einstellungen zu wechseln. Die Lautstärke für **EFFECTS** (Effekte) und **MUSIC** (Musik) kann auch geändert werden. Mit **EXIT** (Beenden) werden die Änderungen bestätigt, und Sie kehren zum Optionsbildschirm zurück. Klicken Sie auf die verschiedenen Rillen entlang der Leiste, um die Einstellung zu ändern. Die Veränderungen werden erkennbar, sobald Sie die Lautstärke regeln.

DAS TERRAIN



Während Sie im Inneren der Basis um Ihr Leben kämpfen, können Sie sich ständig einen Überblick über Ihren Munitionsbestand, die Gesundheit, die Granaten und die Basis selbst verschaffen. Der Bonuspunktestand für Sie und Ihren Partner wird ebenfalls angezeigt.

AMMUNITION (MUNITION) - Sie sind mit der Standardmunition ausgerüstet, jedoch können Sie sich zwei andere Munitionsarten zulegen. Schießen Sie auf jedes Power-Up (siehe **Power Ups**,**Seite 27**) das Sie sehen, um diese und andere Munition zu sammeln.

Machine Gun Shells (MG-Munition) - Betätigen Sie, wenn Sie diese Munition aufgenommen haben, den Abzug, und schauen Sie sich an, wie die Außerirdischen ins Gras beißen. Seien Sie sparsam, denn Ihr Munitionsvorrat ist schnell erschöpft. Laden Sie so oft wie möglich nach.

Shotgun Shells (Gewehrmunition)Diese Munition ist wirkungsvoll und deshalb natürlich sehr begehrt. Der Nachteil ist die begrenzte Patronenmenge pro Magazin. Laden Sie so oft wie möglich nach. Wenn Sie, während Sie diese Munition verschießen, ein weiteres Power-Up treffen, gibt Ihre Waffe, solange der Abzug betätigt wird, automatisch Dauerfeuer ab.

Hinweis: Diese beiden Munitionsarten stehen nur in begrenzten Mengen zur Verfügung. Denken Sie daran, daß diese Munition zur Neige gehen kann und Sie dann wieder Standard-Munition verwenden müssen, bis Sie neue Munition aufgenommen haben.

Gesundheit und Leben

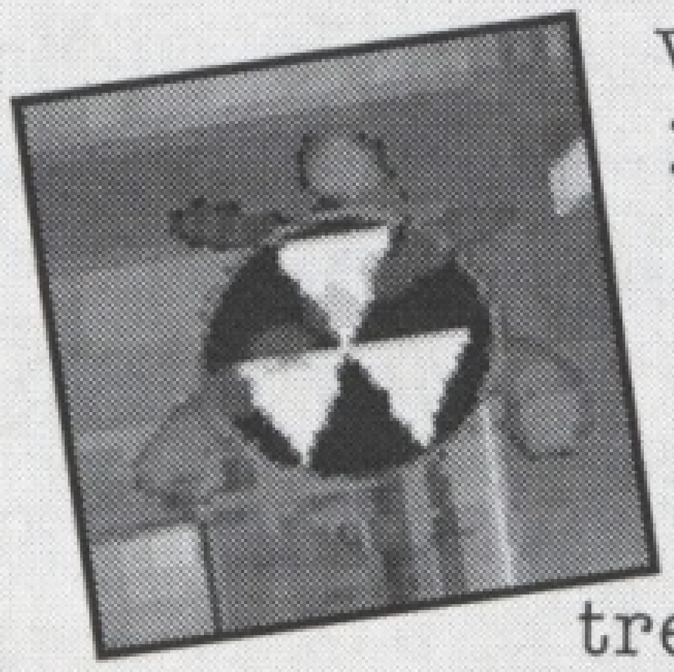
Ihre Pulsfrequenz wird ständig überwacht. Je schneller Ihr Herz schlägt, desto schneller sind Sie erledigt. Bleiben Sie ruhig, und schalten Sie die anderen aus, bevor Sie selbst aufs Korn genommen werden. Die Anzahl der Erste-Hilfe-Ausrüstungen steht für die Anzahl der direkten Treffer, die Sie einstecken können. Sie können diese Einstellung ändern (siehe **Leben, Seite 25**).

GranatenUm möglicherweise auf Granaten zu stoßen, sollten Sie auf jede Munitionskiste (siehe **Munitionskisten, Seite 28**) schießen, die Sie sehen. Granaten sind eine echte Hilfe, wenn es sehr brenzlig wird. Sind Sie einmal von Gegnern umzingelt, dann feuern Sie einfach eine Granate ab. Dadurch wird jeder, der sich in Ihrer Nähe aufhält, zu Boden geschickt - mit Ausnahme der häßlichen purpurroten Kronomorphs. Sie müssen sie buchstäblich mit Kugeln durchsieben, bevor sie den Löffel abgeben.

BonuspunkteDie Anzahl der Bonuspunkte, die Ihnen und Ihrem Mitstreiter zur Verfügung stehen, wird angezeigt. Sie können die Anzahl ändern (siehe **Bonuspunkte**, **Seite 25**).

HAUPTZIELE

Hauptziele sind natürlich Kronomorphs und Zombies, aber Sie haben den Befehl, auch viele andere Ziele unter Beschuß zu nehmen. Machen Sie sich mit diesen Dingen vertraut, bevor Sie den Einsatz beginnen:



Power Ups - Während Sie sich durch die Basis bewegen, sehen Sie Power-Ups durch die Luft schweben. Schießen Sie sie ab, damit Sie mit mehr und wirkungsvollerer Munition ausge-stattet werden. Wenn Sie ein Power-Up treffen, verwandelt sich Ihre Munition in Gewehr- oder MG-Munition. Sie können ein automatisches Gewehr erhalten, wenn Sie ein Power-Up treffen und gleich- zeitig noch Gewehrmunition haben.

Fässer

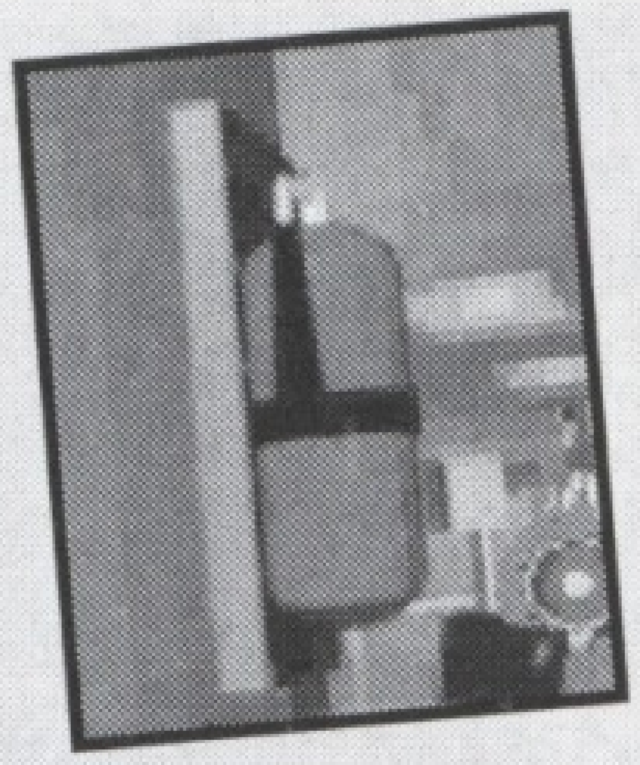
Überall auf der Basis liegen gelbe Fässer herum, bevorzugte Verstecke der Zombies. Schießen Sie also immer darauf. Sie explodieren und zerstören alles in ihrer näheren Umgebung. Treffer gegen Fässer werden in Ihrer Trefferliste verzeichnet (siehe **Trefferliste, Seite 29**); auch können dadurch geheime Räume geöffnet werden.

Munitionskisten

Verschlossene Munitionskisten sind überall auf der Basis verteilt. Schießen Sie sie auf, und nehmen Sie die Granaten und zusätzliche Munitionsmagazine an sich. Die Munitionsmagazine sind besonders dann sehr praktisch, wenn Sie wenig Zeit zum Nachladen haben.

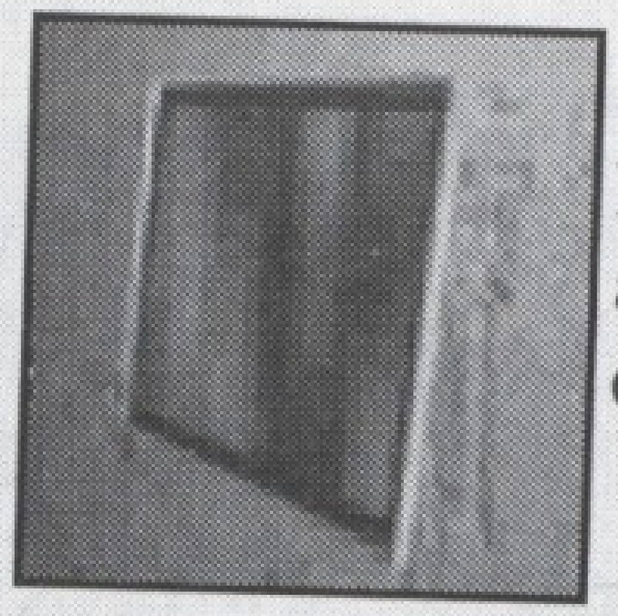
Fenster

Dieser Befehl ist ganz einfach: Sehen Sie ein Fenster? Schießen Sie darauf! Getroffene Fenster werden in die Trefferliste eingetragen (siehe **Trefferliste, Seite 29**) und öffnen geheime Räume. Schießen Sie auf die Fenster in Fahrzeugen und Räumen.



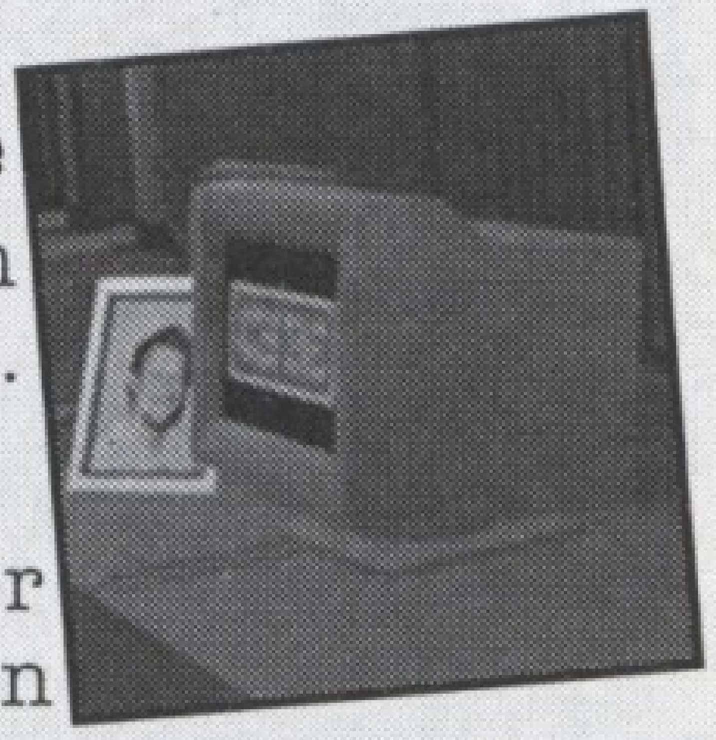
Feuerlöscher

Schießen Sie möglichst auf Feuerlöscher. Die Explosionswucht setzt jeden Außerirdischen in der Nähe außer Gefecht - allerdings nicht die purpurroten Kronomorphs.



Gemälde

Es mag zwar unsinnig klingen, aber Sie haben den Befehl, auch auf Gemälde zu schießen. Sie können dadurch eventuell Munition erwerben oder Zugang zu einem geheimen Raum erlangen.



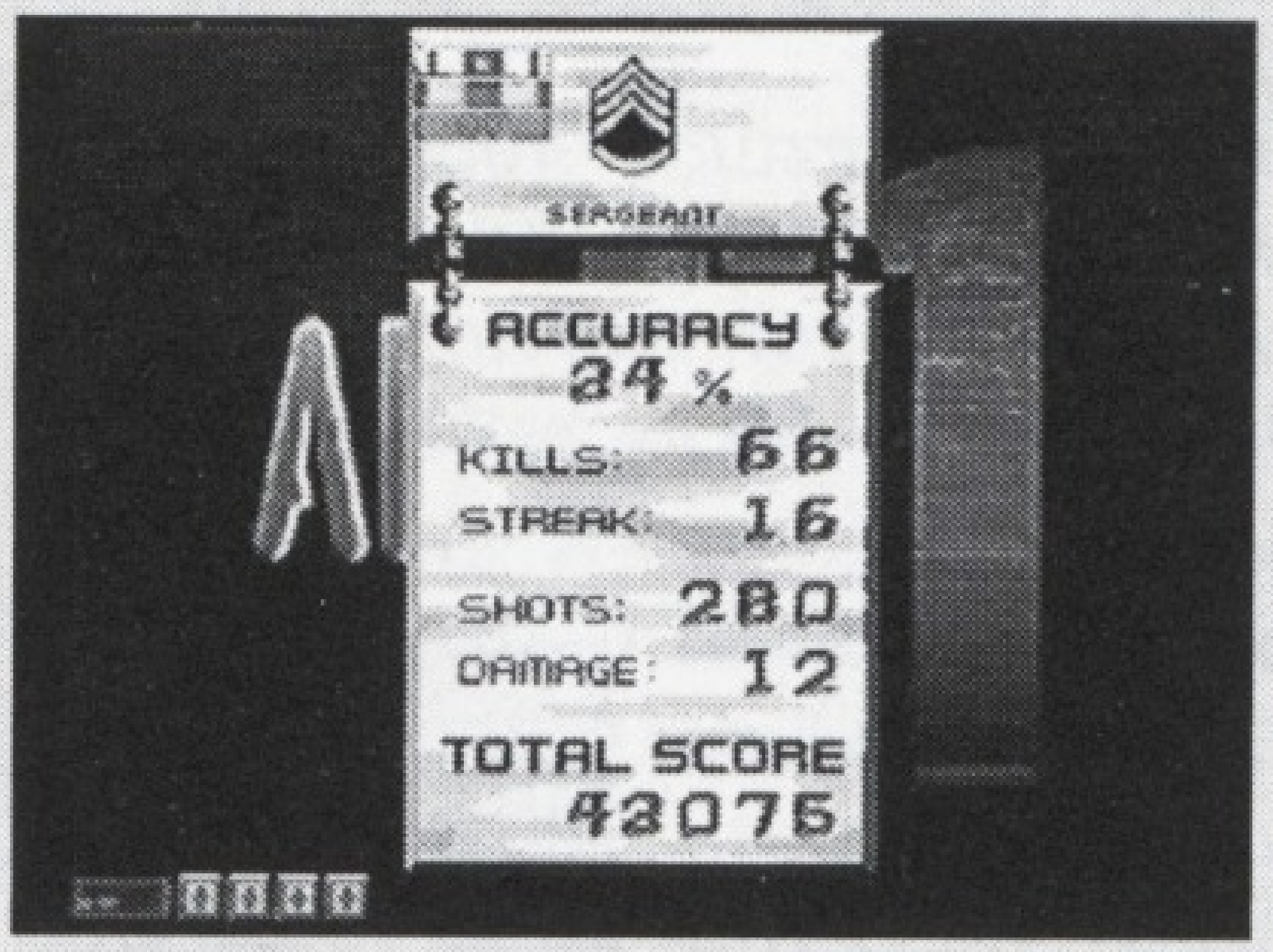
Technische Geräte

Zerstören Sie alle Computer und andere Geräte, die sich auf den Tischen befinden. Wir müssen den Gegner von der Außenwelt abschneiden.

Geheime Räume

In **Area 51** gibt es viele solcher Räume. Leider verfügen wir bis jetzt über keinerlei Informationen hinsichtlich ihrer Lage und Anzahl. Wir empfehlen Ihnen dringend, auf alles zu schießen, was Ihnen vor die Mündung kommt. Die geheimen Räume öffnen sich, sobald Sie die richtige Kombination von Zielen getroffen haben.

STATUSBERICHTE



RANK (RANG)

Die Mission Status Reports (Statusberichte) geben Ihnen einen Überblick über Ihre Beförderungen. Ihr Rang wird am Anfang des Berichts angezeigt.

ACCURACY (GENAUIGKEIT)

Das Verhältnis zwischen abgefeuerten Schüssen und tatsächlichen Treffern wird in jeder Spielstufe aufgezeichnet und Ihre Trefferquote errechnet.

KILLS (TÖDLICHE TREFFER)

Versuchen Sie, möglichst viele davon zu erzielen. Jeder tödliche Treffer wird in Ihrem Statusbericht verzeichnet.

STREAK (TREFFERLISTE)

Sie werden für genauen Umgang mit der Waffe belohnt. Treffen Sie Ihre Ziele ohne Fehlschuß, werden alle Ziele angezeigt, die Sie ohne Fehlschuß nacheinander mit direkten Treffern erledigt haben. Bei der Bewertung Ihrer Fähigkeiten zur Rangeinstufung wird diese Leistung mit in Betracht gezogen.

SHOTS (SCHÜSSE)

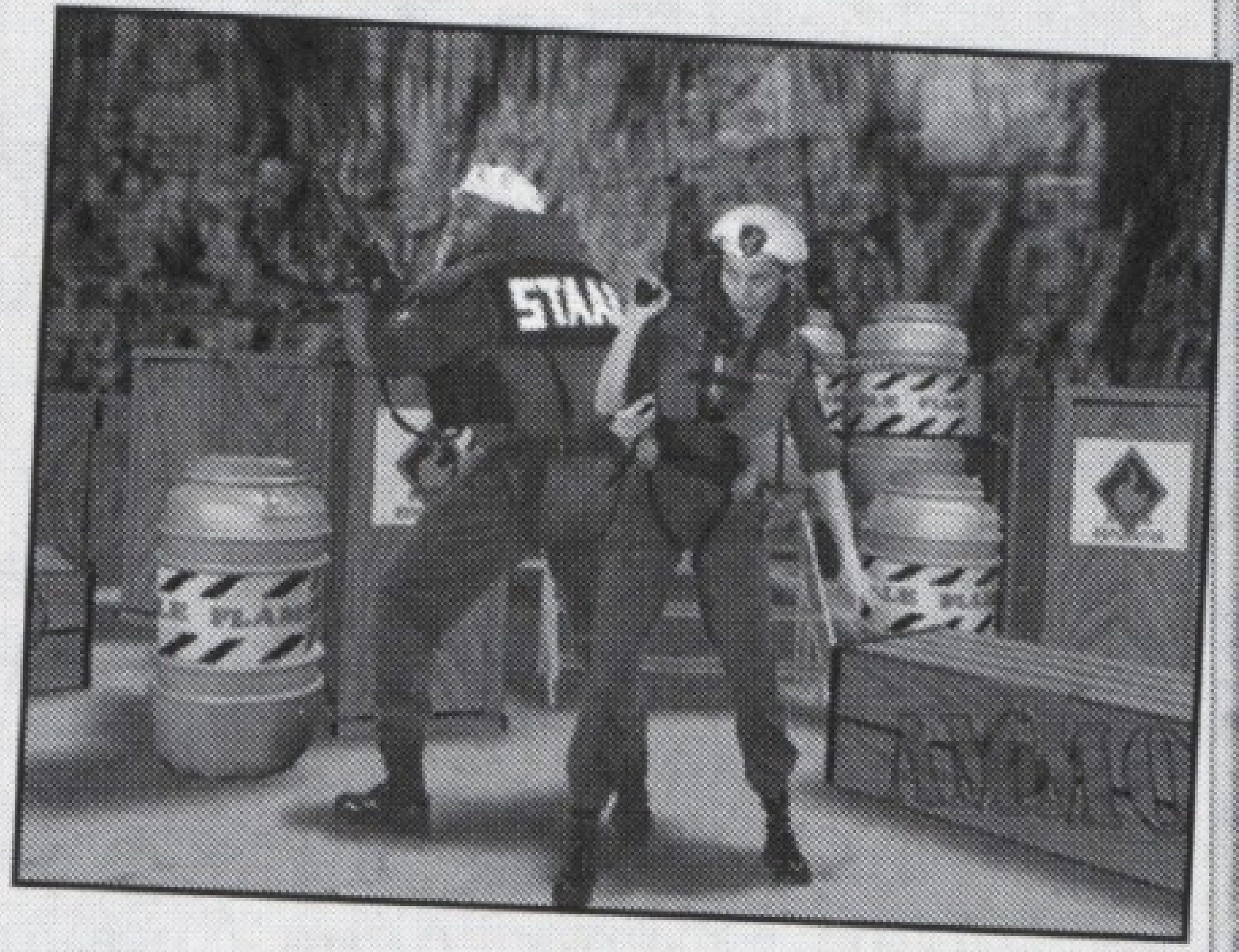
Während des Gefechts abgegebene Schüsse werden addiert. Halten Sie die Zahl der Schüsse niedrig, und versuchen Sie, möglichst viele tödliche Treffer zu erzielen, damit Sie den für eine Beförderung nötigen Punktestand schnell erreichen.

DAMAGE (ZERSTÖRUNG)

Dies sind die Objekte, die Sie zerstört haben. Je mehr Fässer, Munitionskisten etc. Sie vernichten, desto höher ist die Punktzahl.

TOTAL SCORE (GESAMTPUNKTESTAND)

Hier wird der Punktestand für jede bewältigte Spielstufe angezeigt.



DAS S.T.A.A.R.-TEAM

VORGESCHICHTE: Die *Special Tactical Advanced Alien Response-Einheit* (S.T.A.A.R.) wurde 1958, auf dem Höhepunkt des Kalten Krieges gegründet und war eine direkte Antwort auf die Gefahr einer außerirdischen Militärinvasion.In den Jahren nach dem 2. Weltkrieg stellten Piloten aus den USA und der UDSSR immer wieder neue Höhen- und Geschwindigkeitsrekorde auf.

In diesem Zusammenhang kam es immer öfter zu Sichtungen unbekannter Flugobjekte im Bereich der Stratosphäre. Die meisten Sichtungen wurden auf die Belastungen der Piloten in extremer Höhe zurückgeführt, die zu Halluzinationen und Bewußtseinsstörungen führen können. In diesen Situationen glauben Piloten gelegentlich, Lichterscheinungen gesehen zu haben. Trotzdem waren einige Piloten davon überzeugt, daß es "da draußen" etwas gibt, das uns beobachtet.
Eine S.T.A.A.R.-Einheit ist zum Angriff auf das Objekt **Area 51** abkommandiert worden. Die Soldaten des Teams tragen blaue Uniformen und sind deutlich mit der Aufschrift "S.T.A.A.R." gekennzeichnet. AUFGEPASST - Schießen Sie NICHT auf diese Leute. Kugeln machen keinen Unterschied zwischen Freund und Feind.

DER GEGNER

Kronomorphs wurden geschaffen, um schnell den neuesten von Kronn-Genwissenschaftlern entwickelten "Waffen"-Code anzunehmen. Sie sind die ideale Lebensform zur schnellen DNS-Assimilation und -Replikation. Sie integrieren die DNS in ihr biologisches System und setzen deren Information innerhalb von Tagen oder nur Stunden um. Und sie passen sich extrem schnell der Umwelt an und übernehmen die besten Eigenschaften der unterschiedlichen Spezies. Aber sie wurden so gezüchtet, daß sie trotz ihrer genetischen Fähigkeiten nur wenig Intelligenz besitzen. Sie gehorchen den Befehlen ihrer Herren wie eine Mischung aus Krieger und willenlosem Sklaven. Prägen Sie sich diese Beschreibung genau ein. Wenn Sie einer solchen Kreatur begegnen, werden Sie sie sofort erkennen, aber Sie brauchen dieses Hintergrundwissen, bevor Sie sich in die Höhle des Löwen begeben.

ZOMBIE

Metamorphose: Stufe 1

Menschliches Gewebe wird grau und fault in großen Lappen vom Körper ab. Im Körper wächst eine Larve der außerirdischen Lebensform heran und nimmt etwa die Gestalt des menschlichen Skeletts an.

UNBEKANNT

Metamorphose: Stufe 2

Uns liegen mündliche Berichte über Stufe 2 vor, aber keine Dokumente oder Fotos. Sie ist eine kurze, sehr schmerzvolle Übergangsphase, in der das außerirdische Wesen buchstäblich aus dem menschlichen Körper, den es als Brutstätte benutzt hat, herausbricht.

Wegen der hohen Geschwindigkeit der genetischen Vervielfältigung braucht der Wirtskörper eine reiche Quelle mit rohem Bioplasma. In diesem Stadium müssen die Mutanten enorme Mengen Nahrung auf- nehmen. Die Menschen dienen nicht nur als Wirtskörper, sondern auch als Nahrungsquelle. Es gibt Berichte über einen Raum, der als Proviantpalast (Chow Palace) bezeichnet wird und in dem eventuell Außerirdische der Stufe 2 gesehen wurden. Wir können zur Zeit keinerlei Informationen bestätigen.

Kronomorph

Metamorphose: Stufe 3

Stufe 3 entspricht einem voll ausge-wachsenen, schwer bewaffneten und sehr schnellen Außerirdischen. Er kann aus seinem eigenen Gewebe Bioplasma-Waffen erzeugen, z. B. Plasmapartikelstrahlen und Geschos-se aus gehärtetem Kalziumkarbonat. Der Außerirdische hat in der Stirn ein großes Auge, das Licht ausstrah-len und als Infrarot-Sensor das umliegende Gelände absuchen kann. Zwei kleinere Augen in der Kopfmitte entsprechen dem vom Menschen wahrnehmbaren Lichtspektrum. Außerirdische nehmen über einen großen Mund in der Brustmitte Nah-rung auf, wobei sie sechs spezielle Arme benutzen, die, wenn sie nicht gebraucht werden, am Körper ange-winkelt liegen. Berichten zufolge gibt es purpurrote Kronomorphs, die Dutzende von Kugeln anscheinend unbeschadet einstecken können. Pumpen Sie die Burschen mit Blei voll.

Kronomorph, ausgewachsene, extrem ansteckende Form, schnell und besonders tödlich.

RETTUNG DES PLANETEN

Hierzu gibt es keine Informationen. Wir haben aber Berichte (siehe Anlage), wonach sich ein außerirdisches Raumschiff irgendwo auf der Basis befindet. Am besten vernichten Sie alle außerirdischen Wesen und zerstören dann das Schiff, falls es wirklich existiert. Sie sind auf Ihre Waffen angewiesen, also muß jeder Schuß sitzen.

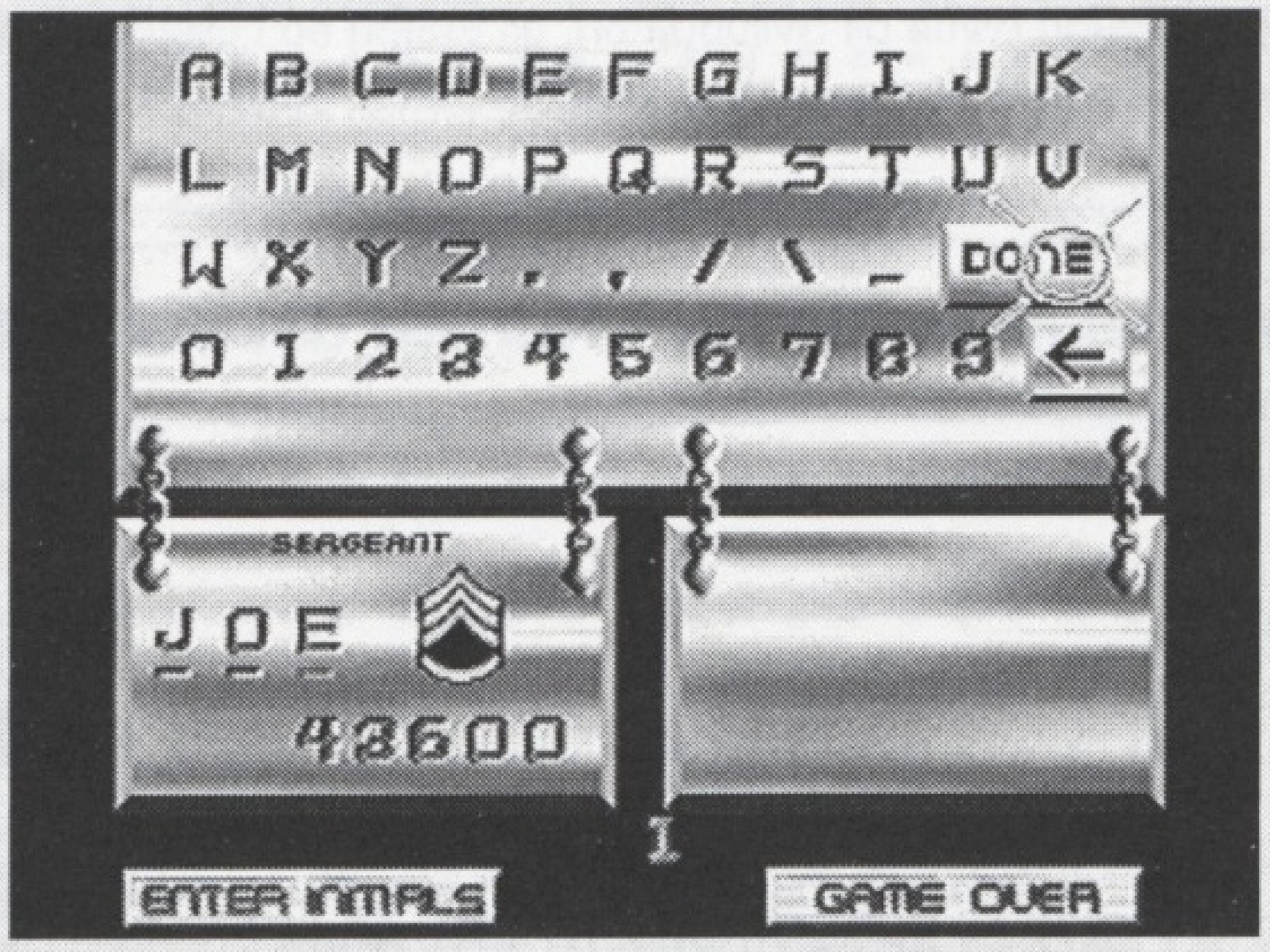
(VERTRAULICH) Letzte Übertragung des Personals von *AREA 51*.

"NICHT IDENTIFIZIERTES AUSSERIRDISCHES RAUMFAHRZEUG ANGEBLICH INNERHALB DER MILITÄRISCHEN EINRICHTUNG. OBERSTE PRIORITÄT: AUSSERIRDISCHE WESEN VERNICHTEN. SEKUNDÄRE PRIORITÄT: RAUMFAHRZEUG AUFSPÜREN UND VERNICHTEN."

DIE GESCHICHTSBUECHER

Falls Sie dieses Himmelfahrtskommando überleben sollten, gehen Sie als Held in die Geschichte ein. Nach einem erfolg-reichen Einsatz können Sie Ihren Namen in die Geschichtsbücher eintragen. So geht es:

- Ziehen Sie das Fadenkreuz zum gewünschten Buchstaben, und drücken Sie die Feuertaste.
- Tragen Sie so Ihren Namen ein. Sie können mit der (linken) Pfeiltaste zurückgehen und Fehler korrigieren. Wählen Sie **Done** (beendet), um Ihren Namen zu bestätigen. Sie werden unter den zehn besten S.T.A.A.R.-Soldaten aufgeführt, die es je mit den Kronomorphs aufgenommen haben. Gratulation zu diesem hervorragend durchgeführten Auftrag.



Precauzioni

• Questo CD contiene software per la Console PlayStation® . Non usare il CD in nessun altro dispositivo, potrebbe rovinarsi. • Il CD é conforme con le specifiche PlayStation® per il solo mercato europeo. Non puó essere usato in PlayStation®. con differenti specifiche • Leggi attentamente il Manuale di Istruzioni PlayStation® per garantire un uso corretto. • Inserisci il CD nella PlayStation® sempre con l'etichetta rivolta verso l'alto. • Nel manipolare il disco non toccare la superficie. Tienilo per il bordo. • Mantieni il disco pulito e senza graffi. Se la superficie si sporca puliscila delicatamente con un panno morbdo. • Non lasciare il disco vicino a sorgenti di calore, sotto il sole o a contatto con l'umiditá.• Non provare mai ad usare un disco rotto, spezzato o riparato con nastro adesivo, potrebbero verificarsi errori di operazione.

Avvertenza Sanitaria

Per la tua integritá fisica, riposati circa 15 minuti per ogni ora di gioco. Evita di giocare quando sei stanco o non hai dormito abbastanza. Gioca sempre in una stanza luminosa e stai il piú distante possibile dallo schermo televisivo. Esistono persone che hanno svenimenti epilettici in presenza di luci o oggetti lampeggianti nella vita di tutti i giorni. Queste persone potrebbero svenire gurdando la TV o giocando videogiochi. Anche giocatori che non sono mai stati affetti da svenimenti possono comunque avere una condizione epilettica latente. Consulta il tuo medico prima di giocare videogiochi se patisci una condizione epilettica o uno dei seguenti sintomi durante il gioco: stordimento, visione alterata, contrazione muscolare, altri movimenti involontari, perdita di conoscenza, confusione mentale e / o convulsioni.

PIRATERIA

La riproduzione non autorizzata di tutto o parte del gioco e l'uso non autorizzato dei marchi registrati costituiscono un reato punibile. LA PIRATERIA danneggia i Consumatori come gli Sviluppatori, gli Editori ed i Distribuitori. Se ritieni che questo gioco sia una copia illegale o sei in possesso di qualsiasi altra informazione su prodotti pirata, chiama il tuo Centro di Assistenza piú vicino (numero nell'ultima pagina del manuale).

Vedi l'ultima pagina del manuale per i Numeri del Servizio di Attenzione al Cliente.

AREA 51® ©1995 ATARI GAMES CORPORATION. ALL RIGHTS RESERVED. DEVELOPED BY MESA LOGIC, INC. CONVERTED BY TANTALUS AND PERFECT ENTERTAINMENT LTD. AREA 51® IS A REGISTERED TRADEMARK OF ATARI GAMES CORPORATION. DISTRIBUTED BY MIDWAY GAMES LTD. UNDER LICENSE FROM ATARI GAMES CORPORATION. MIDWAY AND THE MIDWAY LOGO ARE TRADEMARKS OF MIDWAY AMUSEMENT GAMES, LLC. USED BY PERMISSION.

1 or 2 Player

Mouse Compatible

Standard Light Gun Controller Compatible

Optional Controller SLEH-0005

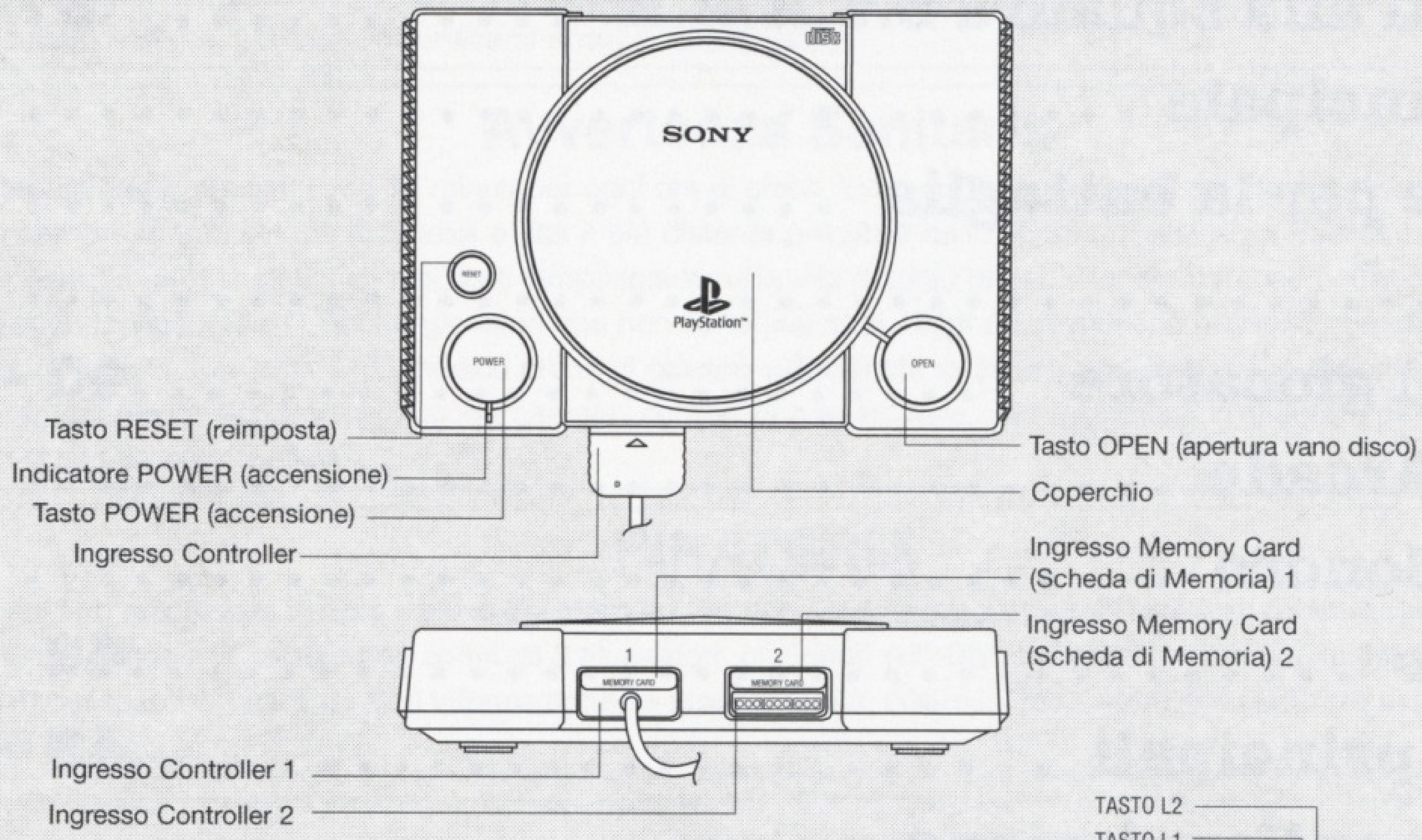
SLES-03783

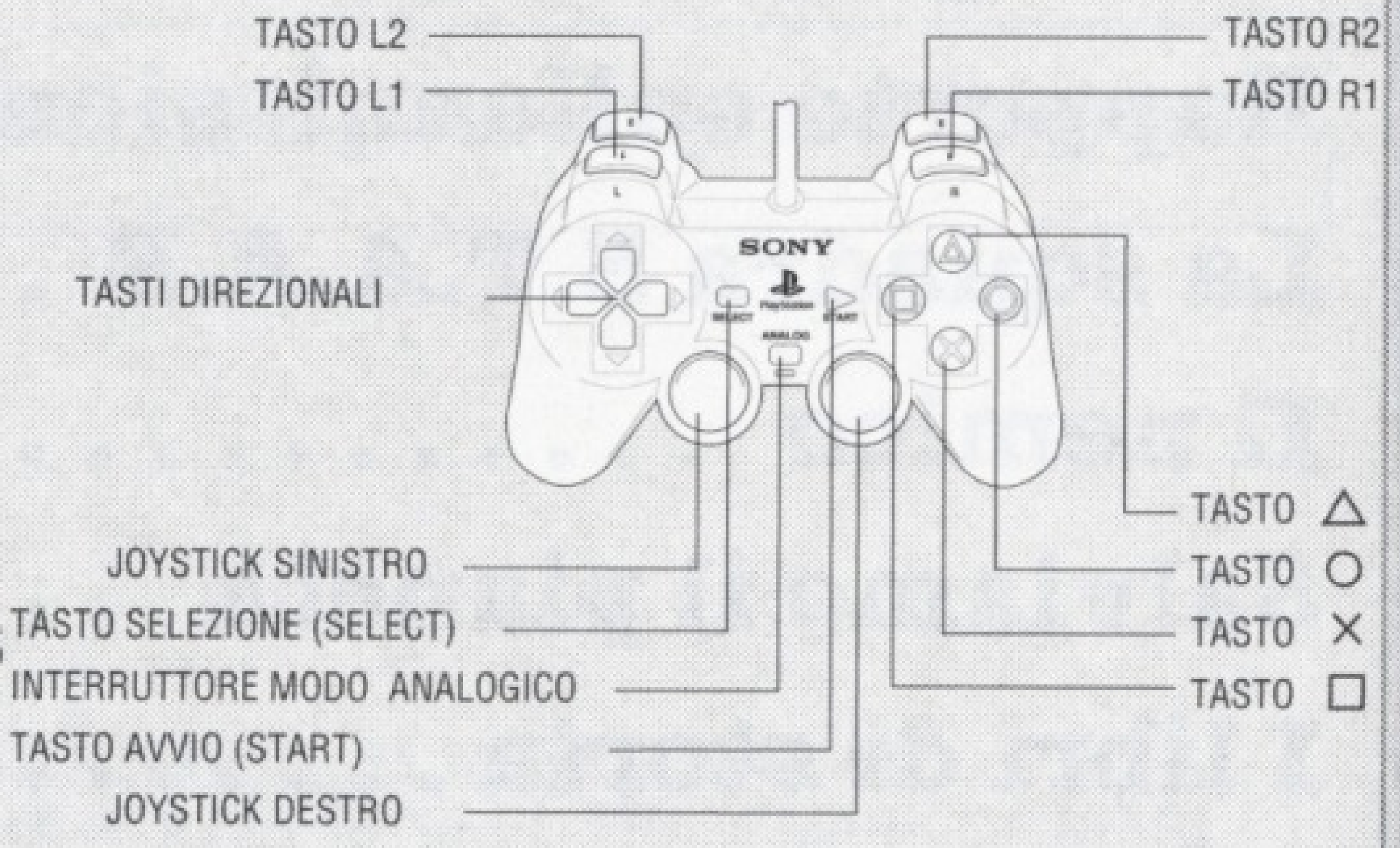
INDICE

Avvio 35
Comandi 35
Comandi Pistola Arcade 36
Istruzioni alla squadra S.T.A.A.R 37-38
Menu principale 38
Selezione per la battaglia 39
Opzioni 39
Scelta del giocatore ....40 - 41
Opzioni Arcade 41
Opzioni Sonoro 42
Il terreno ....42 - 43
Bersagli principali ....43 - 44
Rapporto sulla missione 45
La squadra S.T.A.A.R 45-46
Il nemico 46-47
Salviamo il pianeta 47
I libri di storia 48
Garanzia 81
Servizio Clienti 82

AVVIO

Allestisci la Playstation in base alle istruzioni del manuale.
Assicurati che sia spenta prima di inserire o rimuovere un compact disc.
Inserisci il disco di AREA 51 e chiudi il coperchio del disco.
Collega il controller del gioco e accendi l'unità principale della Playstation. Per iniziare il gioco segui le istruzioni che appaiono sulla videata Si consiglia di non inserire o rimuovere le periferiche o le Schede di memoria quando l'unità principalle è accesa





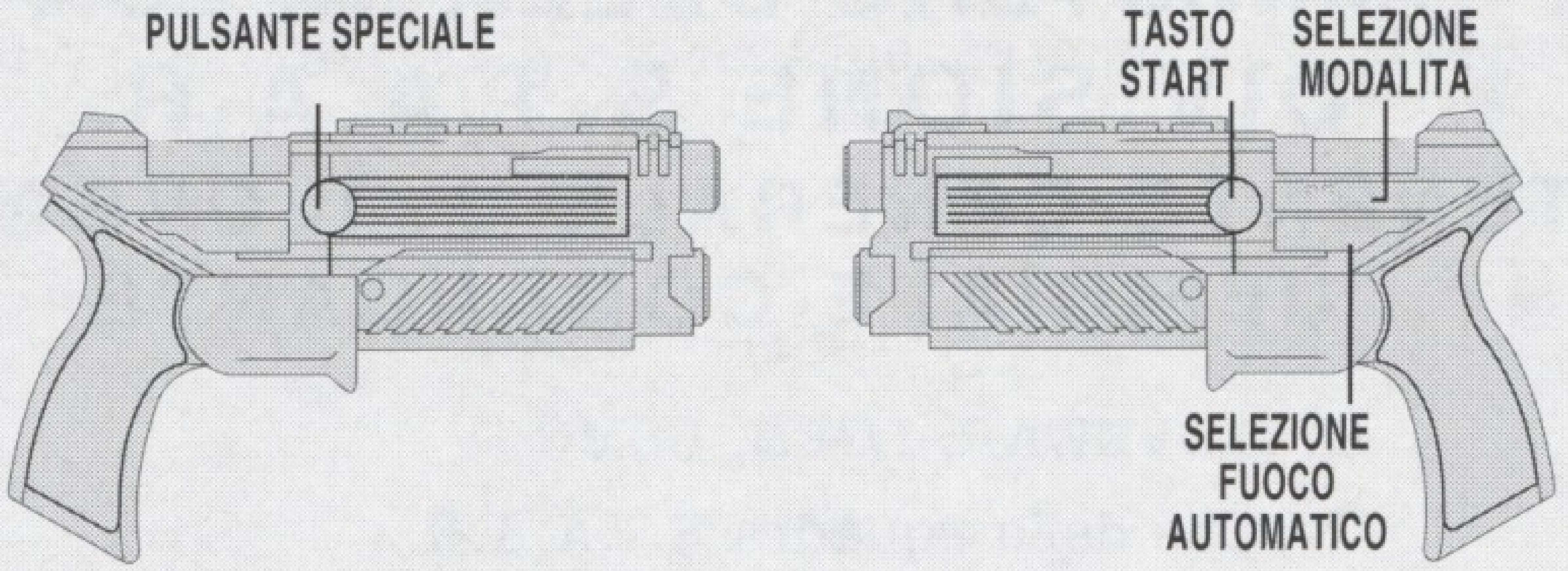
COMANDI

Pontare mirino.................**tasti direzionali**
Sparare con la pistola.......**tasto⊗**
Ricaricare........................**tasto ◎ , L1 o L2**
Mettere in pausa/riprendere il gioco...**tasto Start**
Lanciare granate....................................**tasto ▣**

MOUSE

Puntare mirino:	Spostare il mouse in avanti, indietro, a sinistra o destra
Sparare con la pistola:	pulsante sinistro
Ricaricare:	pulsante destro
Lanciare granate:	cliccare con il pulsante sinistro sulla granata visualizzata sullo schermo

COMANDI PISTOLA ARCADE



Mettere in pausa/riprendere il gioco	premi il **tasto START**
Lanciare granate	spara alla granata sullo schermo
Ricaricare la pistola	punta la pistola fuori dalla videata
Sparare con la pistola . .	Premi il grilletto

SELEZIONE DI MENU

Come utilizzare la pistola

Punta la pistola all'opzione che desideri evidenziare.

Premi il grilletto per selezionarla

Come utilizzare il controller

Premi i tasti **direzionali in su/giù/sinistra/destra** per spostare l'evidenziatore

Premi il **tasto x** per selezionare le opzioni

Come utilizzare il Mouse:

Sposta il mirino sull'opzione da evidenziare.

Clicca il pulsante sinistro del mouse per selezionarla.

ISTRUZIONI ALLA SQUADRA S.T.A.A.R

MINISTERO DELLA DIFESA
DIVISIONE S.T.A.A.R.
TENENTE GENERALE G. ILOVEWAR
UFFICIALE COMANDANTE

Da: G. ILOVEWAR, LGEN, USMC

A: Truppe della squadra S.T.A.A.R.

Oggetto: Invasione Aliena

Quello che state per leggere è un file riservato scritto tre giorni fa. È stato spedito per e-mail a una fonte sconosciuta della Cia, per poi arrivare fino a noi. Le sue origini sono fino ad ore sconosciute, ma si crede abbia origine nella base militare segreta nota come Area 51. Questa base è talmente top-secret che ufficialmente non esiste.

Area 51 è situata in una remota valle a 150 km da Las Vegas. È una delle più sorvegliate basi del mondo. Voci e racconti di testimoni oculari avanzano anche l'ipotesi che la base abbia uno scopo ancora più segreto. È stata riportata l'esistenza di test biologici segreti, oltre a esperimenti su corpi alieni presi da un veicolo spaziale caduto vicino a Roswell, Nuovo Messico, nel 1947.

Nel corso delle ultime 48 ore, la base è stata invasa da creature aliene mutanti e abbiamo perduto tutti i contatti.

La sorveglianza attorno alla base è molto rigida, e talmente importante che non è organizzata dall'esercito, ma è invece stata affidata a una forza paramilitare a gestione privata Sappiamo ora che anche questa forza è stata colta di sorpresa e tutto il suo armamento sequestrato.

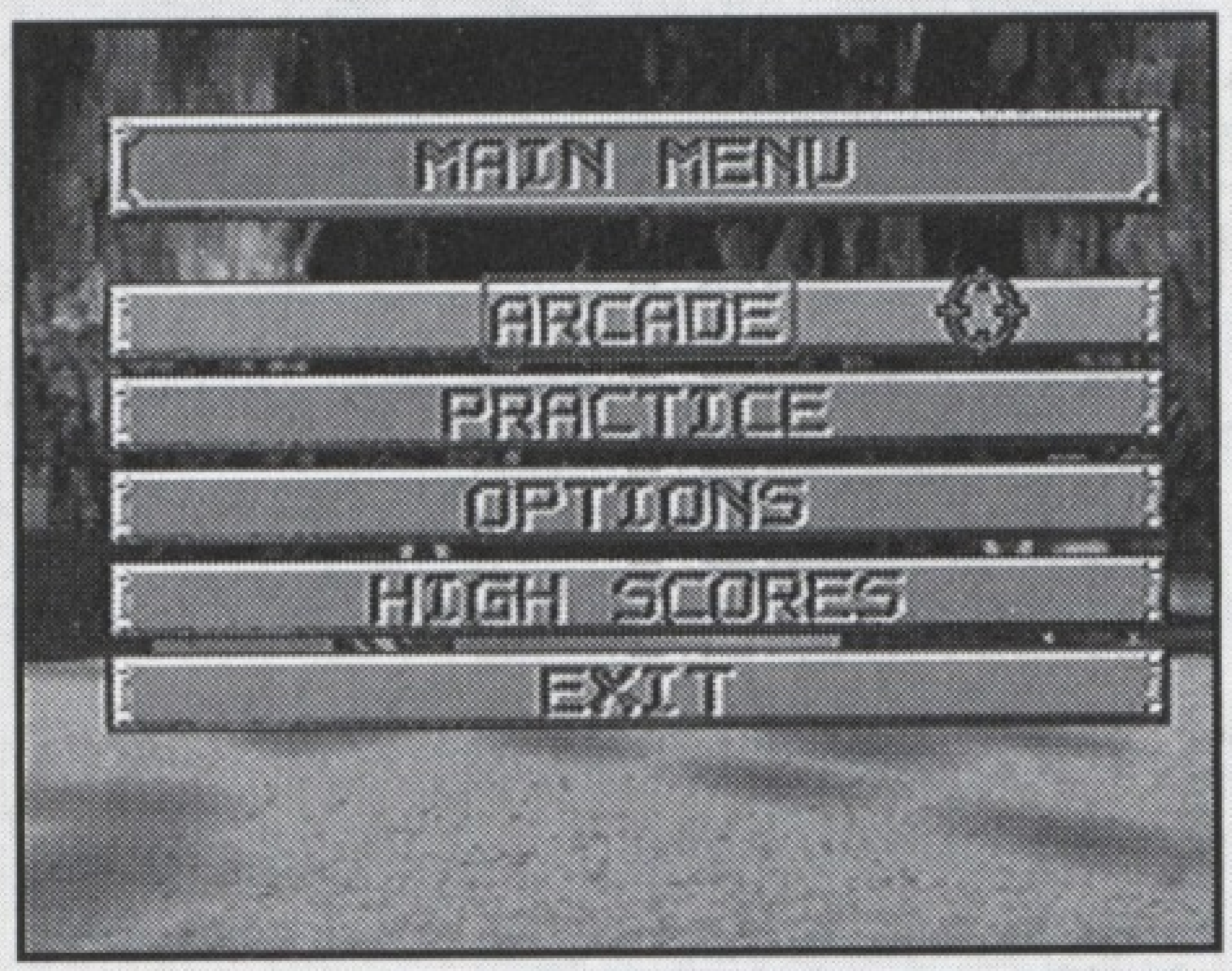
L'invasione non è arrivata dallo spazio. Invece, un'infezione di origine aliena si è diffusa a partire dalla zona dei laboratori sotterranei ad altre parti della base. L'infezione provoca tre stadi distinti e molto dolorosi di un'agghiacciante trasformazione in alieni. Il corpo umano viene usato come incubatrice per sviluppare una nuova combinazione umana e aliena di DNA.
Il prodotto di questa trasformazione aliena è ora il nostro nemico. (Vedere il nemico pag. 46 di questo documento per dettagli sui tre stadi della mutazione e le fotografie).

Il file è stato chiaramente scritto da un soldato altamente specializzato nell'ultima ora della sua vita, e descrive un metodo dettagliato di invasione della base per tentare di sterminare la presenza aliena. Seguite alla lettera le istruzioni di questo file. Parti del documento sono state cancellate dalla S.T.A.A.R per motivi di sicurezza. Il destino dell'umanità è estremamante incerto. In bocca al lupo.

G. Ilovewar

G. ILOVEWAR
LGEN, USMC

MENU PRINCIPALE



Dalle sequenze iniziali e la videata di testa, premi START per visualizzare il Main Menu (Menu Principale). Seleziona dalle scelte seguenti:

ARCADE

Ecco fatto! Entra direttamente in azione. In bocca al lupo. Spero che tu sappia quello che stai facendo. Andrai alla videata Battle Section (Selezione per la battaglia)(vedi **Selezione per la battaglia**, pag. 39).

PRATICA

Prima di tentare di salvare il pianeta alla cieca, avrai bisogno di un po' di addestramento. Seleziona quest'opzione per prepararti per la tua missione suicida. Mira e fa fuoco sui bersagli per imparare a utilizzare la tua arma con precisione.

OPZIONI

Hai certamente delle opzioni, che possono darti una chance contro i kronomorfi. Fa questa selezione per visualizzarle (**vedi pag. 39**).

PUNTEGGI RECORD

Seleziona quest'opzione per visualizzare i nomi e i risultati degli uomini e delle donne che hanno agito meglio in battaglia contro il nemico.

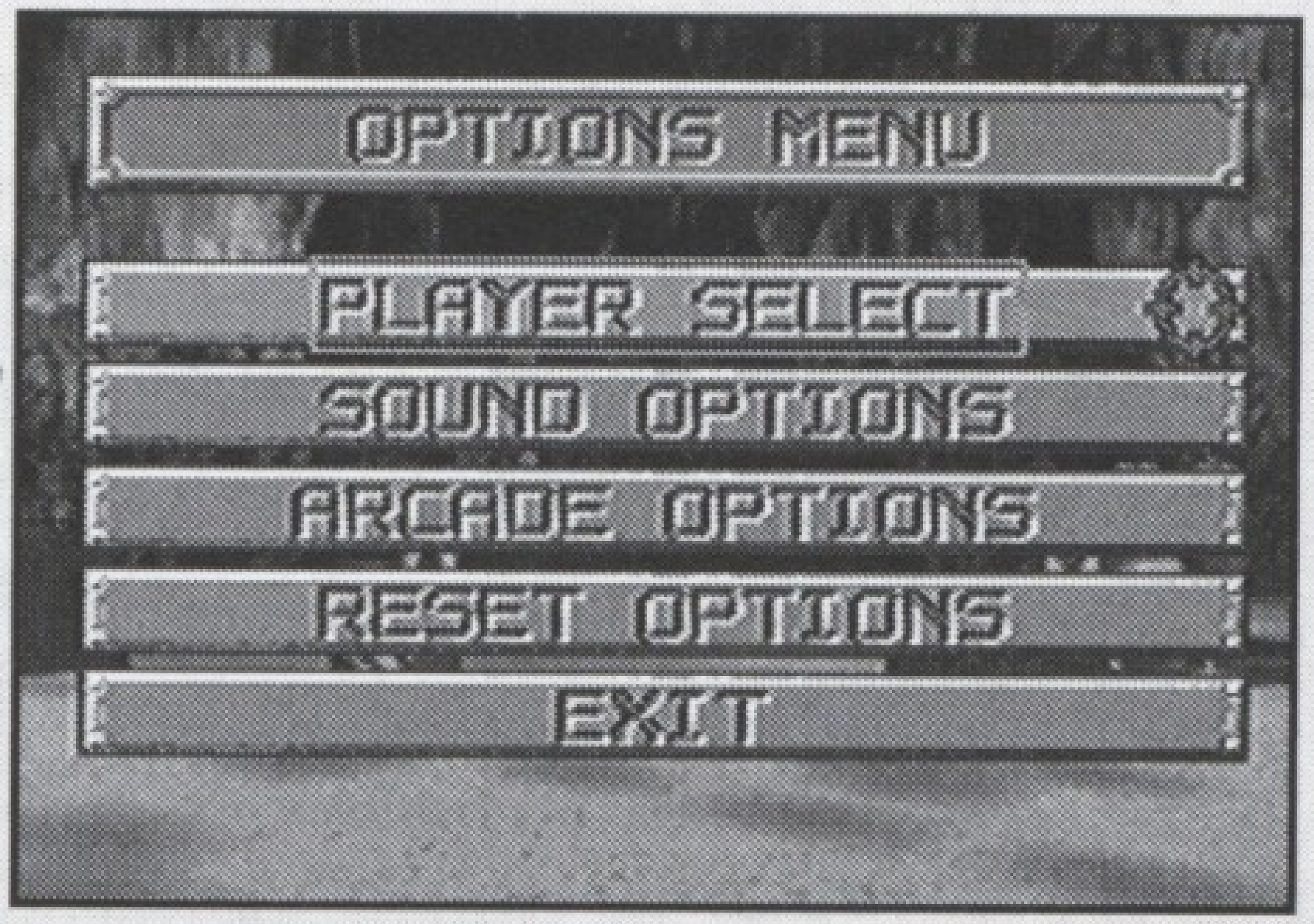
EXIT

Quest'opzione ti fa uscire dal gioco e ritornare alla Dimostrazione.

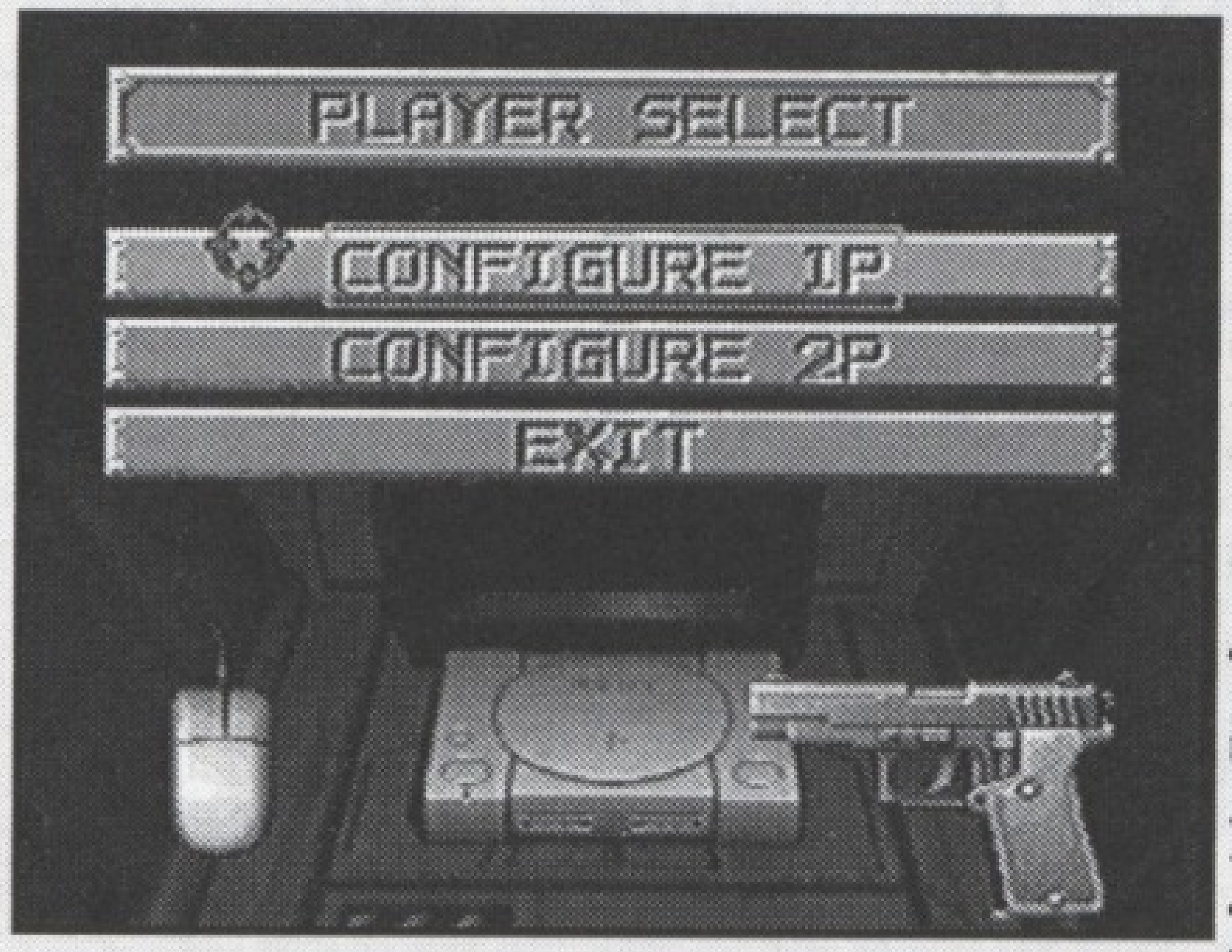
SELEZIONE PER LA BATTAGLIA

Hai due scelte: puoi incominciare la missione da **Beginning** (Inizio) o **Worp Ahead** (Fase avanzata) per arrivare proprio in mezzo alle Forze Aliene. Quando hai fatto la tua scelta, muovi il cursore sulla selezione, poi clicca i**l pulsante sinistro del mouse.** Preparati, cadrai giusto in mezzo a qualche forsennata sparatoria. Ti auguriamo in bocca al lupo.

OPZIONI



Le seguenti opzioni ti permetteranno di pianificare accuratamente il tuo attacco alla base militare. Studia ogni opzione e fa i cambiamenti che si adattano meglio alle tue capacità. Nella maggior parte dei casi per fare quei cambiamenti verrai rimandato alle pagine successive.



PLAYER SELECT (SCELTA DEL GIOCATORE)
Ti consente di apportare delle modifiche ai comandi del controller, del mouse o della pistola..

SOUND OPTIONS (OPZIONI SONORO)
Puoi modificare la configurazione del sonoro del gioco. (**Vedi pag. 42**).

ARCADE OPTIONS (OPZIONI ARCADE)
Seleziona una delle numerose opzioni per configurare il gioco nel modo desiderato **(Vedi pag. 41**)

LANGUAGE (LINGUA):
seleziona la lingua in cui vuoi che venga visualizzato tutto il testo del gioco. Il default è inglese.

RESET OPTIONS (OPZIONI DI RIPRISTINO)
clicca qui per ripristinare le tue ARCADE OPTIONS sul default.

EXIT (ESCI) Seleziona **EXIT** per ritornare al MAIN MENU.

Puoi modificare le funzioni del controller nel modo seguente.

CONFIGURE P1/P2 (CONFIGURA MOUSE)

Seleziona questa opzione per configurare il controller, il mouse o la pistola. La videata di configurazione cambierà in base al dispositivo collegato alla port.

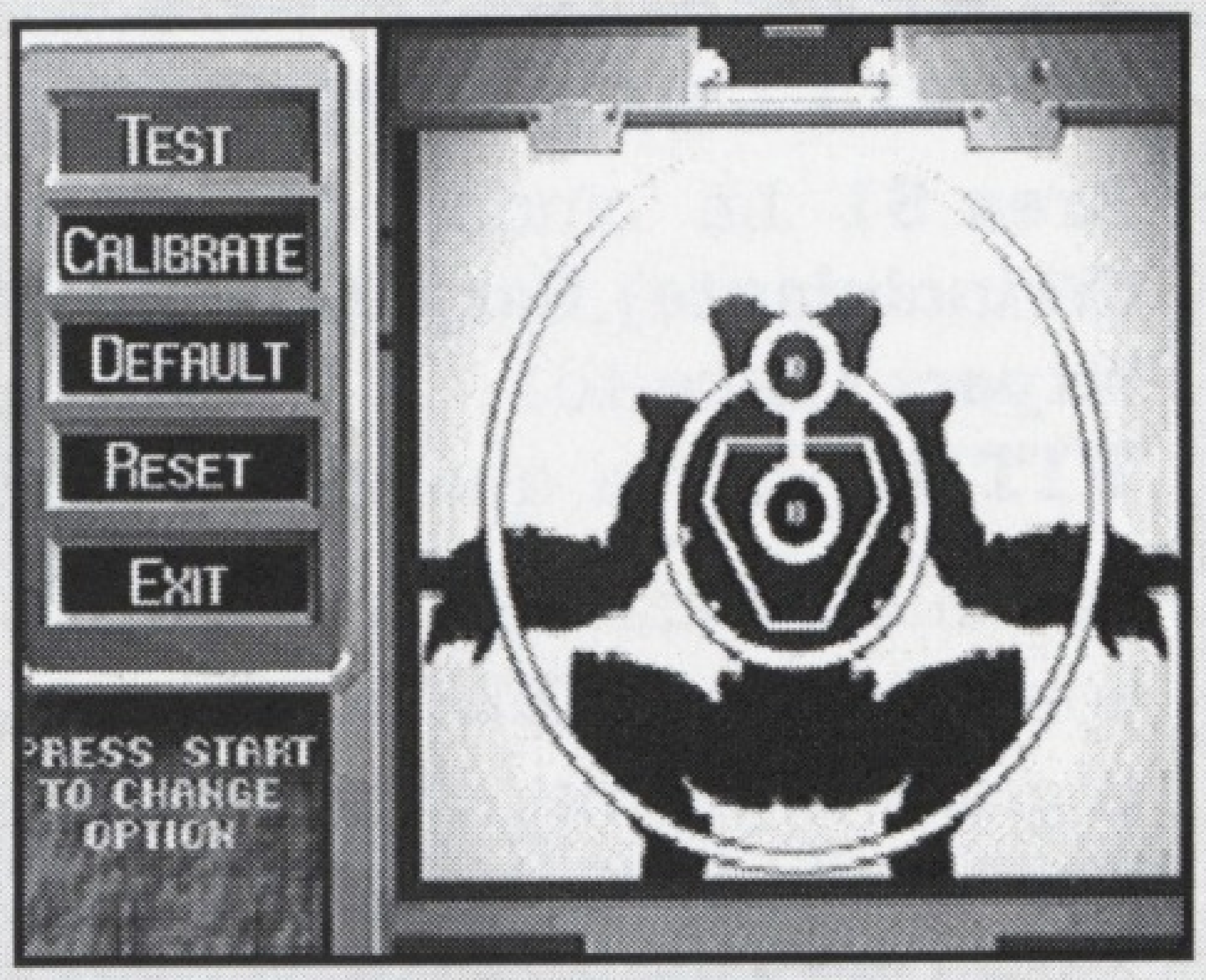
Per esempio: se la pistola è collegata alla port 1 del controller, seleziona Configure 1 per visualizzare la videata di configurazione della pistola.

SCELTA DEL GIOCATORE

CONFIGURE MOUSE (CONFIGURA MOUSE)

MOUSE SPEED (VELOCITÀ DEL MOUSE)

Questa opzione cambia la velocità del cursore in relazione al mouse. Clicca con il mouse sui vari segmenti della barra per cambiare l'impostazione o utilizza il mouse per prendere e far scorrere la barra su una nuova impostazione. Sposta il mouse sullo schermo per provare la nuova impostazione.



SWAP BUTTONS (INVERTI PULSANTI) : Questa opzione inverte i comandi predefiniti dei pulsanti sinistro e destro del mouse. Con l'impostazione NO, il pulsante sinistro sparerà con le armi e selezionerà le voci dei menu e il pulsante destro ricaricherà l'arma. L'impostazione YES (SI) invertirà le funzioni dei due pulsanti.

CONFIGURA PISTOLA

Istruzioni per tarare la pistola:

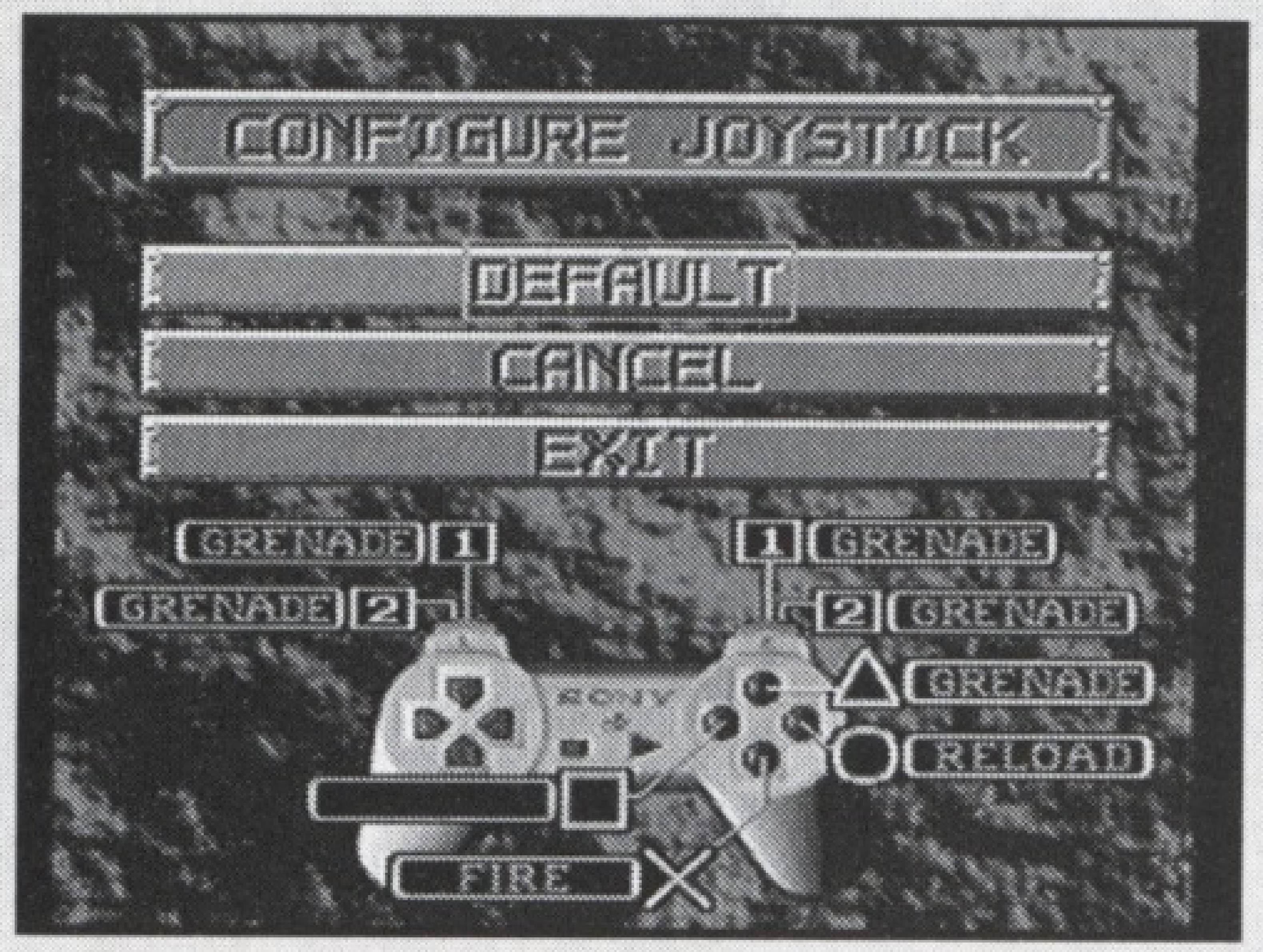
1 Premi **START** per scorrere le opzioni di configurazione della pistola ed evidenzia **Test** (Prova). Prendi la mira e spara all'alieno sulla videata del bersaglio. Quando spari appariranno i fori dei proiettili. Controlla che i proiettili colpiscano il bersaglio. Non vorrai certo che la pistola s'inceppi davanti al nemico.

2 Se i fori dei proiettili appaiono nel punto in cui miri, non hai bisogno di tarare la pistola. Seleziona Exit per ritornare al menu di selezione del giocatore. Se i proiettili non colpiscono il bersaglio, vai al punto **3**.

3 Seleziona **Calibrate (Tara)** dal menu. Una luce rossa lampeggerà sul bersaglio. Mira al bersaglio, poi premi il grilletto per tarare la pistola.

4 Ritorna al punto **1** per provare di nuovo la mira. Seleziona **Reset** (Resetta) per annullare la taratura e, se necessario, ripeti l'intera procedura.

5 Seleziona Default (Predefinito) er ritornare alle impostazioni predefinite del gioco.



CONFIGURA CONTROLLER

Per configurare il controller come desideri, premi i pulsanti uno alla volta (eccetto Start). Cambia premendo ripetutamente quel pulsante per scorrere le varie azioni.

Quando trovi la configurazione desiderata, evidenzia **Exit** e premi **START**. Seleziona **Cancel** (Annulla) per annullare i cambiamenti effettuati e ritornare alla videata di selezione dei giocatori. Seleziona Default per ritornare alle impostazioni predefinite del gioco.

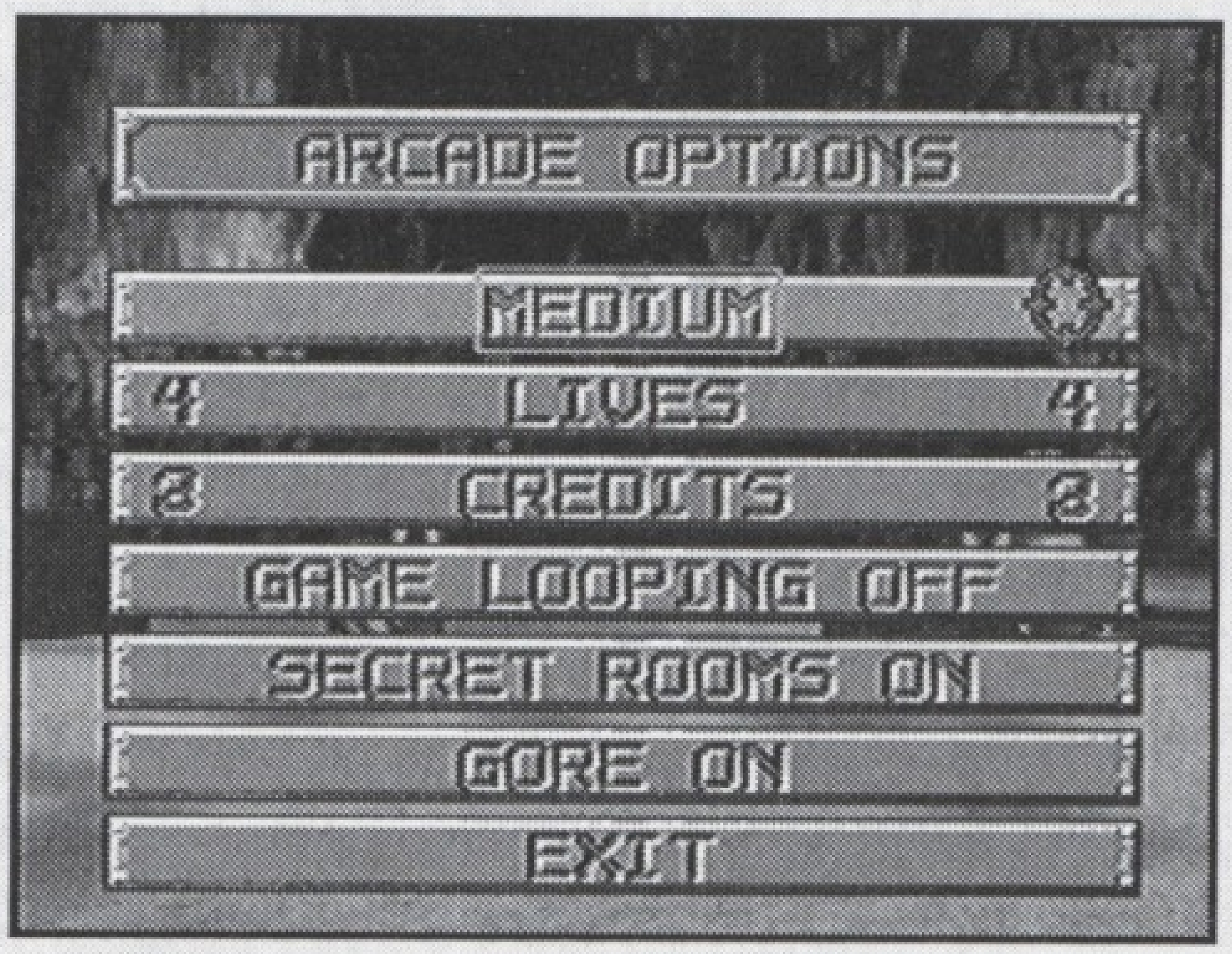
Quando hai terminato di apportare le modifiche, evidenzia **Exit** and premi **START**.

OPZIONI ARCADE

LIVELLI DI DIFFICOLTÀ

Area 51 ha cinque diversi livelli di difficoltà da selezionare. Scegli tra **Novice (Principiante)**,**Easy (Facile)**, **Medium (Medio)** (Predefinito), **Hard (Difficile)**, ed **Expert** (Esperto)

VITE Fissa la quantità di vite che puoi avere per rendere le cose veramente difficili. Seleziona da **3** a **7 vite.**. Continuerai a giocare fino a che tutte le tue vite sono finite. **CREDITI** -Quando hai finito le vite, il gioco si ferma. Ti verrà suggerito di continuare il gioco. Se ti sono rimasti dei crediti, premi **STAR**T per continuare il gioco. Seleziona da **1** a **5** crediti. Quando hai finito i crediti, il gioco finisce.



GAME LOOPING (Ricicli il gioco)-Porta quest'opzione su **ON**, e, una volta che l'hai completato tutto, il gioco entrerà in ciclo dall'inizio. I punti accumulati, le armi e il grado raggiunto verranno riportati. Seleziona **OFF** per terminare il gioco quando hai salvato il mondo.

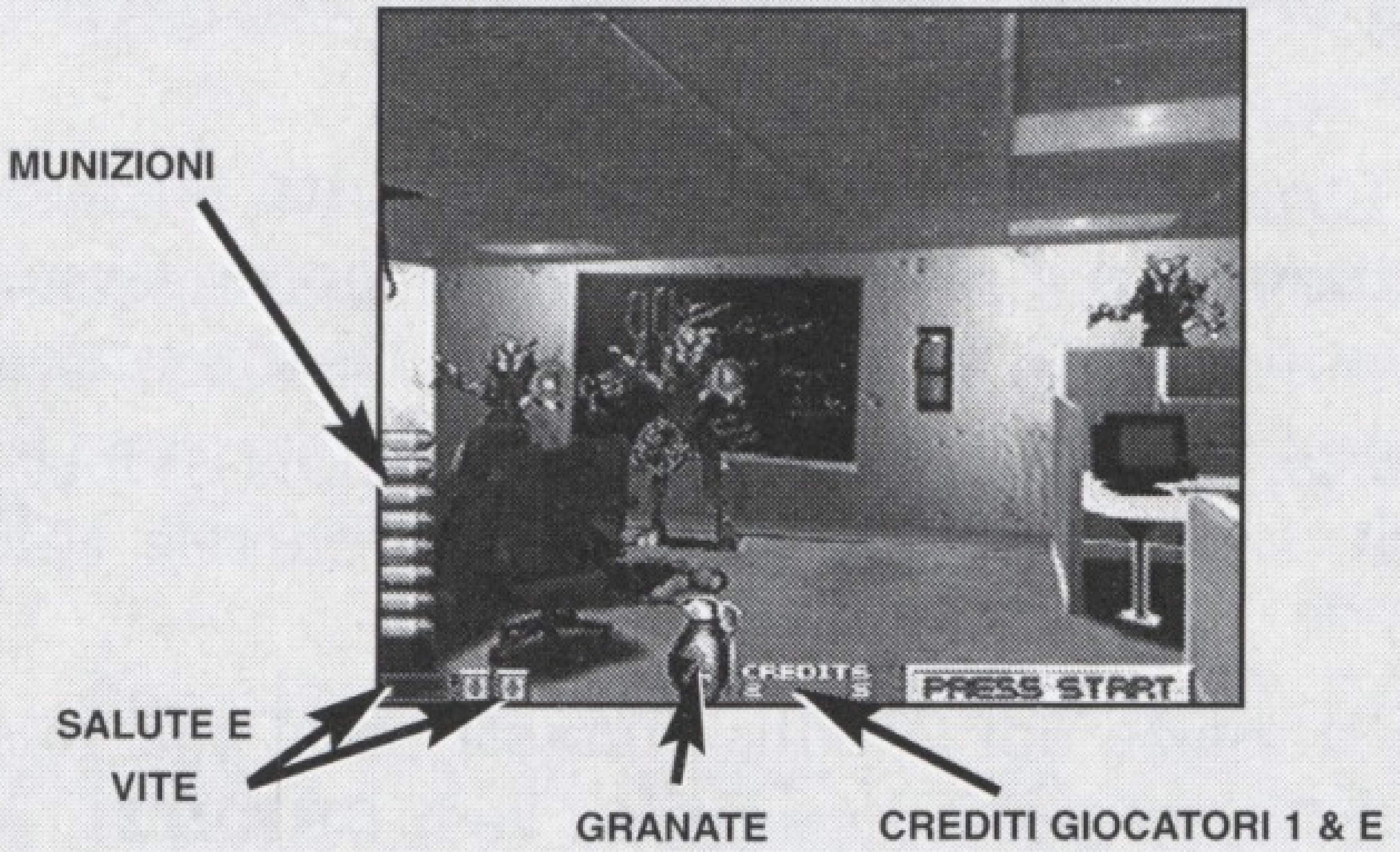
SECRET ROOMS (STANZE SEGRETE)-Porta quest'opzione su **OFF** per giocare senza entrare in stanze segrete. Il default è **ON**. **GORE (SANGUE)**-Imposta quest'opzione su **OFF** per giocare senza sangue. Il default è **ON**. **EXIT (ESCI)**- Selezionala per ritornare al menu delle opzioni

OPZIONI SONORO

Puoi modificare la configurazione del sonoro di gioco. Seleziona l'opzione **STEREO**/ **MONO** per scorrere tra le due impostazioni. Puoi anche impostare il volume di **EFFECTS (Effetti sonori)** and **MUSIC (Musica)** nel modo desiderato. Seleziona **EXIT** per accettare i cambiamenti e ritornare alla videata delle opzioni.

Per cambiare impostazione, clicca sui vari segmenti della barra. I cambiamenti si verificheranno man mano che alzerai o abbasserai il volume.

IL TERRENO



Mentre lotti per la vita, sullo schermo appariranno i dati su: Munizioni, Salute, Granate e la base. È anche visualizzato il totale dei Crediti per te e il tuo compagno.

MUNIZIONI Ti vengono consegnate le munizioni regolamentari per la missione, ma puoi accumulare due altri tipi di colpi. Spara a tutti i Power Up (vedi **Power Up**, pag. 43) che vedi, per accumulare altri tipi di colpi, che sono elencati qui di seguito.

Pallottole da mitragliatrice

Quando raccogli queste, tieni premuto il grilletto e guarda come gli alieni mordono la polvere. Sta attento però che le tue munizioni finiscono presto. Ricarica il più presto possibile.

PALLOTTOLE PER IL FUCILE

Sono molto potenti ed è bene averle. Il problema è il numero di pallottole nel caricatore. Ricarica il più spesso possibile. Se colpisci un altro Power Up mentre le usi, sparerai delle raffiche automatiche se tieni premuto il grilletto.
Nota: questi due tipi di munizioni sono in quantità limitata. Tieni conto che finiranno e che dovrai usare le pallottole regolamentari fino a che non ne potrai prendere delle altre.

SALUTE E VITE-Le tue pulsazioni sono sempre sotto controllo. Più aumenta la velocità dei battiti, più sei vicino ad "andartene". Sta giù e spara prima che loro sparino a te. La somma di cassette di pronto soccorso visualizzate rappresenta la somma di colpi che puoi prendere direttamente. Puoi regolare questa somma. (vedi **Vite**, pg. 41).

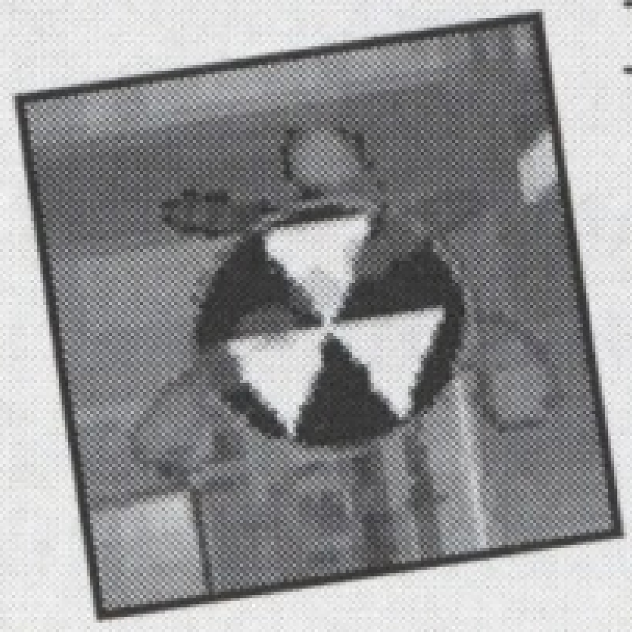
GRANATE-Per trovare forse delle granate, spara a tutte le Casse di munizioni che vedi (vedi **Casse di munizioni**, p.g. 44) Queste sono molto comode quando in un posto incomincia a far caldo. Se ti trovi circondato, tirane una. Spazzerà via qualsiasi cosa attorno a te, tranne quei brutti kronomorfi viola. Per abbatterli, dovrai riempirli di buchi. La quantità di granate che porti è visualizzata sull'indicatore delle granate.

CREDITI-È visualizzato il totale dei Crediti rimasti nella tua missione per te e il tuo compagno. Puoi modificare questo numero.(vedi **CREDITi**, **pg. 41**).

BERSAGLI PRINCIPALI

Gli ovvi bersagli sono i kronomorfi e gli zombi, ma i tuoi ordini sono di sparare anche su molti altri obiettivi. Studia queste cose molto attentamente prima di incominciare.

POWER UP



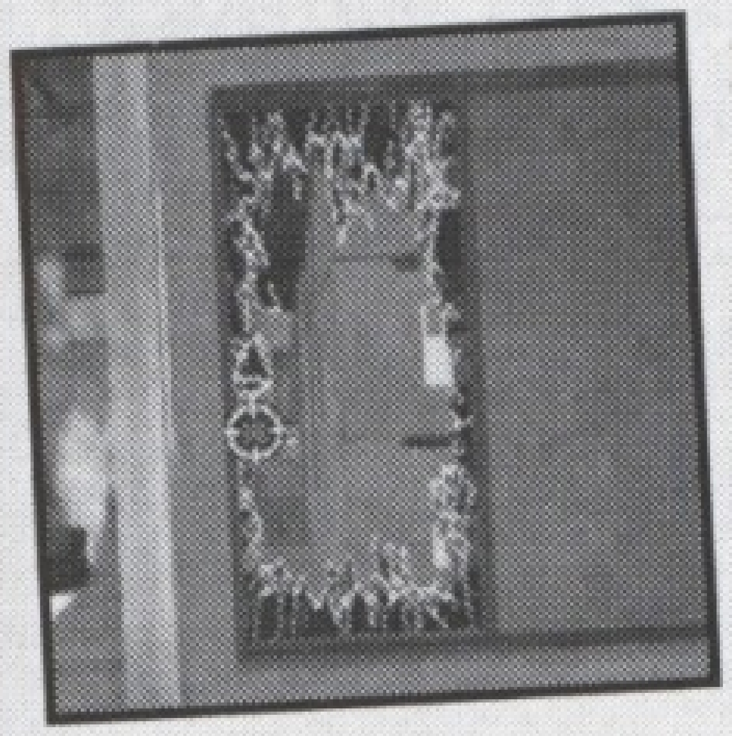
Li vedrai girare per il cielo quando ti muovi per la base. Sparagli addosso per ottenere delle munizioni più potenti. Quando colpisci un power up, le tue munizioni si trasformeranno in colpi per il fucile o la mitragliatrice. Puoi ottenere un fucile automatico colpendo un power up mentre hai ancora dei colpi per il fucile.

BARILI

Dei barili gialli sono disseminati per tutta la base. Questi sono i nascondigli preferiti degli zombi, per cui spara su quanti più puoi. I barili esplodono e spazzano via tutto quello che si trova lì vicino. La loro distruzione aggiunge alla tua prestazione di Streak (punti) (vedi **UCCISIONI,** pag. 45) e può anche aprire delle stanze segrete.

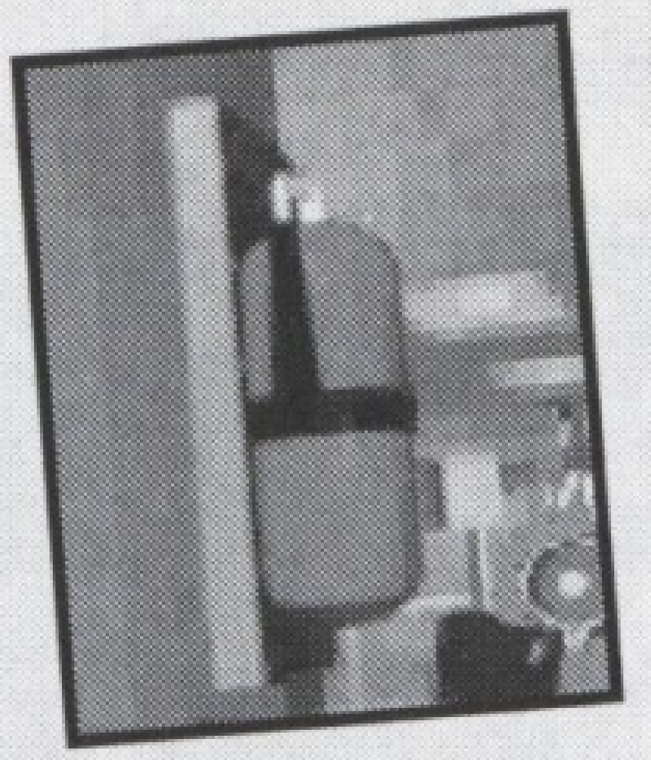
CASSE DI MUNIZIONI

Per tutta la base si trovano casse chiuse di munizioni. spara sulla serratura per recuperare granate e caricatori più grandi. I caricatori sono comodi quando non hai molto tempo per ricaricare.



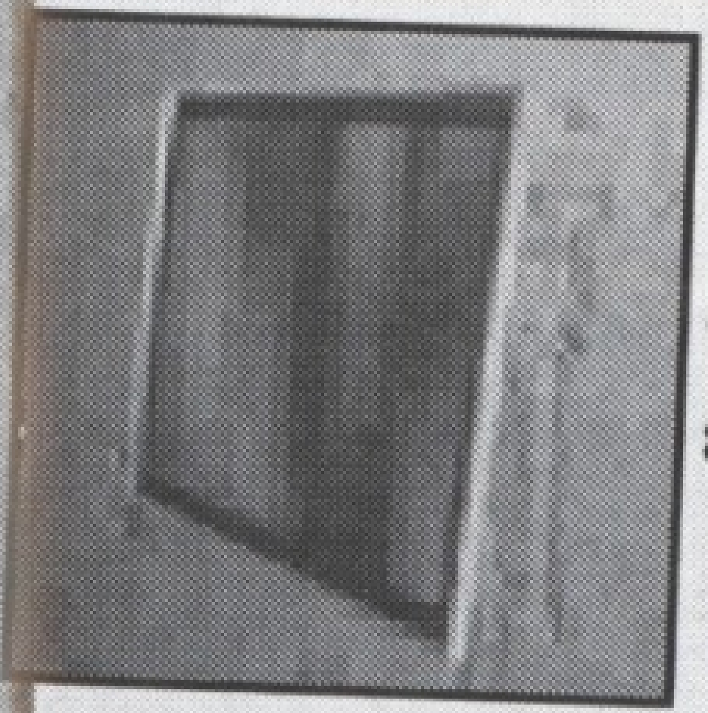
FINESTRE

Questo è un ordine molto semplice: vedi una finestra? Spara! Le finestre aprono le porte di stanze segrete e aggiungono punti ai tuoi Streak (vedi **UCCISIONI,** pag. 45) Spara alle finestre dei veicoli e delle stanze.



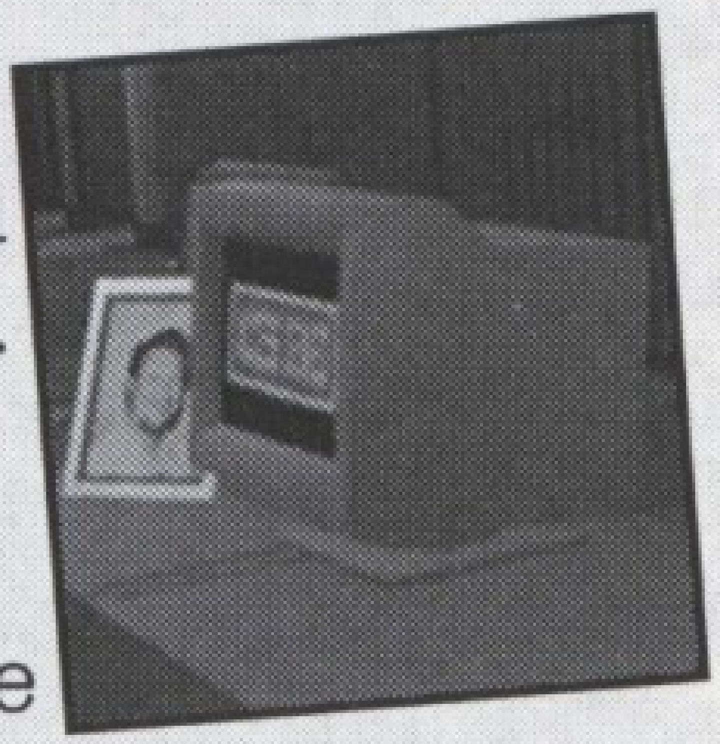
ESTINTORI

Quando puoi, spara agli Estintori. La forza dell'esplosione spazzerà via un alieno che si trova lì vicino, anche se non ucciderà i kronomorfi viola.



Quadri

Può sembrare irrazionale ma hai l'ordine di sparare anche ai quadri. Per qualche ragione ti possono dare granate o accesso a delle stanze segrete.



MACCHINARIO

Distruggi tutti i computer e qualsiasi altra cosa sui tavoli e tavolini. Dobbiamo isolarli dal mondo esterno.

STANZE SEGRETE-Area 51 ha molte di queste stanze. Purtroppo al momento non abbiamo informazioni sulla loro posizione e sul loro numero. Ti consigliamo di sparare assolutamente a tutto quello che vedi. Le stanze appariranno se hai colpito la giusta combinazione di bersagli.

RAPPORTO SULLA MISSIONE

GRADO-Puoi controllare le promozioni guardando il Mission Status Report (Rapporto sullo stato della missione). Il tuo grado verrà visualizzato in testa al rapporto.

PRECISIONE-La proporzione tra Shots Fired (Colpi sparati) e Target Hits (Bersagli colpiti) viene ricavata a ogni stadio e viene registrata la tua percentuale di bersagli colpiti.

UCCISIONI-Più ne hai, meglio è. Ogni volta che uccidi qualcuno, viene contato nel rapporto.

PUNTI-Quando spari e distruggi, vieni ricompensato per tua precisione. Quando spari sui bersagli senza mancarli, verrà visualizzata la somma dei bersagli che hai colpito di seguito. Questa particolare abilità viene presa in considerazione quando viene determinato il tuo grado.

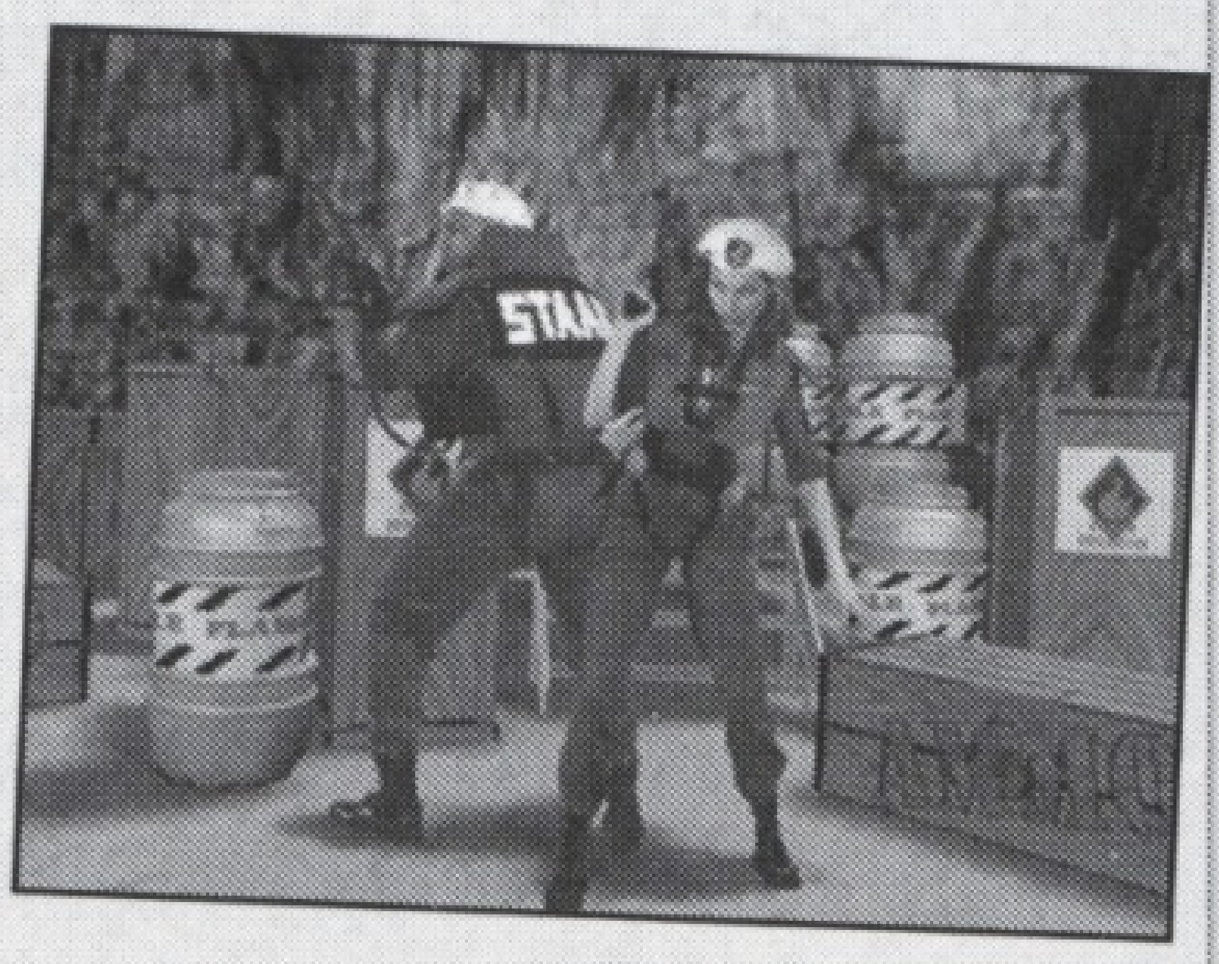
COLPI-La somma dei colpi sparati viene accumulata durante la battaglia. Tieni basso il numero dei colpi e alto quello delle tue uccisioni, per ricevere il punteggio più alto per una promozione.

DANNI-Questo numero rappresenta gli oggetti che hai distrutto.

PUNTEGGIO TOTALE-Viene dato il punteggio totale per ogni stadio completato.

LA SQUADRA S.T.A.A.R.

UNA BREVE STORIA:



Formata nel 1958 nel pieno della Guerra Fredda, la creazione della Special Tactical Advanced Alien Response (S.T.A.A.R.) fu un risultato diretto della minacci armata degli Alieni. Negli anni immediatamente seguenti la seconda guerra mondiale, quando i piloti degli Stati Uniti e l'Unione Sovietica continuavano a stabilire nuovi record di altezza e prestazioni, un numero crescente di avvistamenti di strani oggetti volanti venne riportato vicino ai confini con la stratosfera della Terra.

La maggior parte di questi vennero attribuiti a certi effetti estremi della navigazione ad alta quota, che può provocare allucinazioni e "gray out", che fanno spesso vedere delle luci ai piloti. Ma alcuni di questi piloti erano assolutamente certi che "là fuori" nello spazio c'era qualche cosa che ci osservava.

Una Squadra speciale S.T.A.A.R. è stata mandata in missione per assalire Area 51. I soldati della squadra indossano una divisa azzurro chiaro con la scritta "S.T.A.A.R.". Non sparargli per sbaglio. Il fuoco amico costa vite preziose.

IL NEMICO

I kronomorfi sono stati progettati per accettare rapidamente i codici "di armi" più recenti e sviluppati dagli scienziati genetici di Kronn Il risultato è che sono degli organismi ideali per l'assimilazione e la replica veloce del DMNA, che integrano nei loro sistemi usandone le informazioni in pochi giorni e perfino in poche ore. Sono creature che si possono adattare al loro ambiente in pochissimo tempo, adottando i tratti migliori delle varie specie che li circondano.

Tuttavia, a dispetto di tutte le loro capacità genetiche, gli scienziati di Kronn hanno mantenuto deliberatamente stupidi i kronomorfi, che sono rimasti tali, obbedendo agli ordini dei loro padroni Kronn come se fossero una strana combinazione di guerrieri e schiavi dal cervello controllato Quando vedrai queste creature le riconoscerai, ma avrai bisogno di avere queste informazioni.

Zombi

METAMORFOSI: STADIO 1

La carne umana diventa grigia e incomincia a marcire, cadendo in grandi pieghe. Una larva di alieno comincia a crescere nel corpo, prendedo pressapoco la forma dello scheletro umano.

Sconosciuto

METAMORFOSI: STADIO 2

Abbiamo rapporti sullo Stadio 2, ma non documentazione o fotografie. Si tratta di uno stadio di transizione breve e molto doloroso, dove l'alieno letteralmente esplode fuori dal corpo umano. A causa dell'alta velocità del processo di replica genetica, il corpo che ospita l'alieno ha bisogno di un

una fonte abbondante di bioplasma crudo, in questo stadio i mutanti devono mangiare avidamente. Oltre a essere gli organismi ospitanti, gli umani sono anche fonte di cibo. Sono arrivati dei rapporti su una stanza chiamata il Palazzo del cibo, dove sono stati individuati degli Alieni allo Stadio 2. Al momento non siamo in grado di confermare nessuna informazione.

Kronomorfo

METAMORFOSI: STADIO 3

Lo stadio 3 è quello dell'alieno vero e proprio. L'alieno ha una pesante corazza ed è estremamente veloce e può far crescere armi bioplasmatiche dalla propria carne, tra cui raggi di particelle a base di plasma e proiezioni indurite di carbonato di calcio. L'alieno ha un grande occhio in mezzo alla testa, che può proiettare luce oltre che individuare tracce di calore sul terreno. Due occhi più piccoli in mezzo alla testa controllano i nostri spettri di luce con venzionali..

Kronomorfo - La forma evoluta e aggressiva; veloce e mortale.

Gli alieni si nutrono attraverso una grande bocca in mezzo al petto, assistiti e protetti da sei braccia funzionali che si ripiegano quando non vengono usate. Ci sono pervenuti dei rapporti secondo cui i kronomorfi viola possono resistere a parecchie raffiche di arma da fuoco. Riempiteli di piombo.

SALVIAMO IL PIANETA

Non c'è nessuna informazione o guida disponibili su quest'argomento. ABBIAMO dei rapporti (vedi messaggio allegato) secondo cui in qualche posto nella base c'è un'Astronave Aliena. Ti consigliamo di distruggere tutti gli alieni e poi di tentare di distruggere l'astronave; se esiste. Per questa missione puoi contare solo sulle tue armi, per cui non sprecare colpi

TRASMISSIONE FINALE (SEGRETA) dal personale di area 51

"Sembra che un'astronave aliena non identificata si trovi all'interno della strutture del perimetro.

L'eliminazione degli alieni ha priorità assoluta.

Perquisire e distruggere l'astronave hanno priorità secondaria

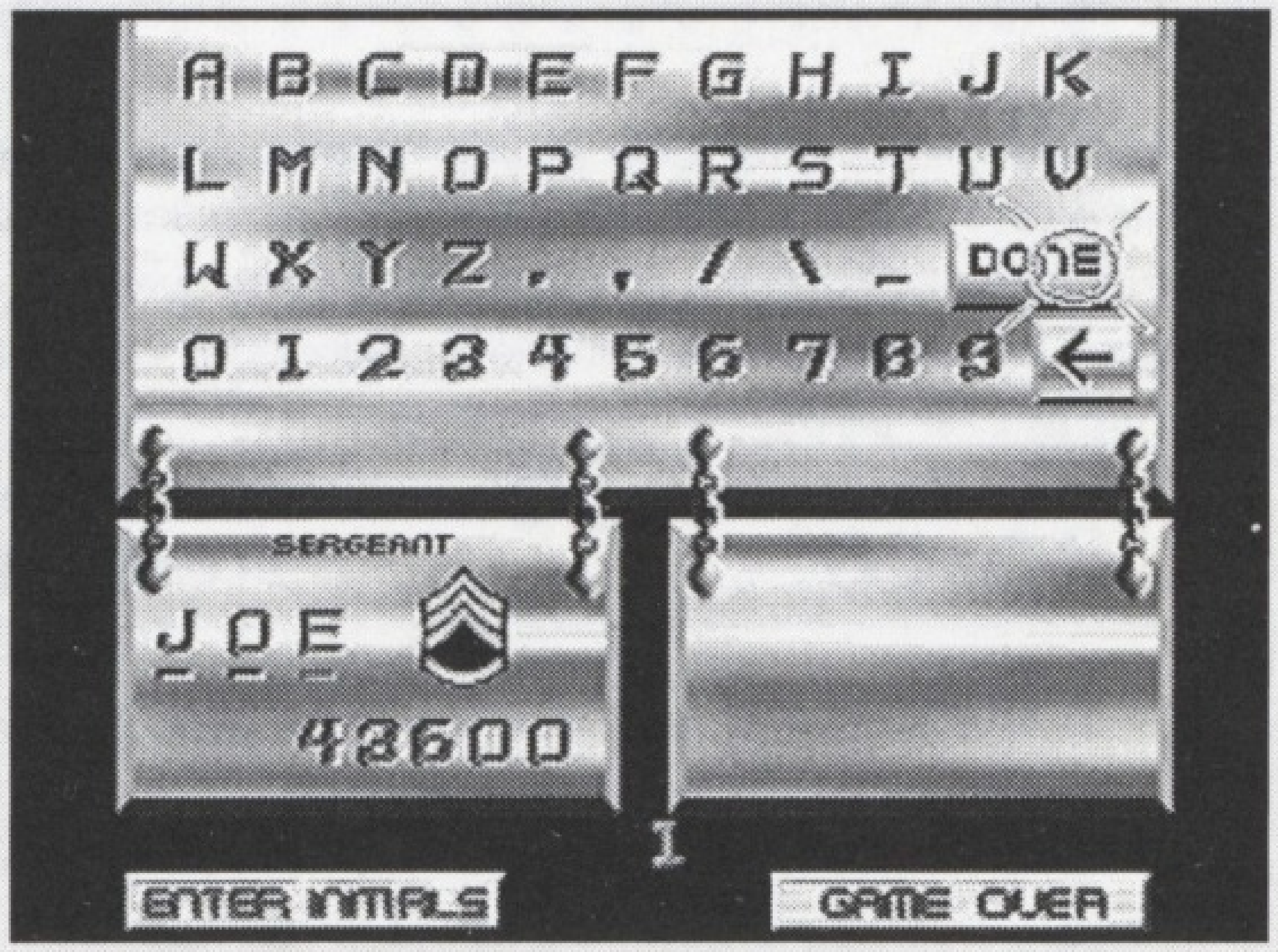
I LIBRI DI STORIA

Se sopravviverai a questa missione suicida, i libri di storia ti considereranno per sempre un eroe. In seguito a una missione che ha avuto successo, puoi scrivere il tuo nome sui libri. Ecco come si fa:

- Punta il cursore sulla lettera desiderata, poi premi il **tasto Fuoco.**

- Ripeti il passaggio 1 fino a che avrai completato l'operazione. Seleziona la freccia (sinistra) per tornare indietro e correggere gli errori.

- . Seleziona Done /fatto) per inviare il tuo nome. Il tuo nome verrà visualizzato come uno dei Migliori Dieci Soldati S.T.A.A.R. che hanno affrontato i kronomorfi. Complimenti!



Precaución

• Este disco compacto contiene software para la consola de videojuegos PlayStation®. Jamás lo utilice en otra máquina, porque podría estropearse. • Este disco se ajusta a las especificaciones de PlayStation® para el mercado europeo, y no debe usarse en las versiones de PlayStation® para fuera de Europa. • Para garantizar un empleo correcto, lea atentamente el manual de instrucciones de PlayStation®. • Inserte el disco en la PlayStation® con la cara que lleva el título impreso mirando hacia arriba. • Cuando maneje el disco, procure no tocar la superficie y sujételo siempre por los extremos. • Mantenga siempre el disco limpio y evite rayarlo. Si se ensucia, límpielo cuidadosamente con un paño suave. • No deje el disco cerca de fuentes de calor, no lo exponga a la luz solar directa y evite que entre en contacto con la humedad. • No intente usar un disco que esté combado o rayado, o en el que se haya utilizado algún tipo de adhesivo, porque ello podría provocar errores de funcionamiento.

Recomendaciones

• Descanse 15 minutos aproximadamente por cada hora que utilice la consola. • No utilice la consola si está muy cansado o si ha dormido poco. • Emplee la consola en una habitación bien iluminada y mantenga una distancia adecuada con respecto a la pantalla. • Las luces o formas luminosas parpadeantes que se encuentran en nuestro medio ambiente cotidiano pueden provocar ataques epilépticos a ciertas personas, lo que las hace susceptibles de sufrir un ataque mientras ven la televisión o utilizan videojuegos. Incluso aquellos jugadores que no hayan tenido jamás un ataque, pueden padecer de epilepsia sin saberlo. Si sufre de epilepsia, consulte con su especialista antes de utilizar videojuegos. También debe acudir al médico si, durante el juego, experimenta alguno de los siguientes síntomas: mareos, vista borrosa, espasmos musculares u otro tipo de movimientos involuntarios, desorientación, confusión mental y/o convulsiones.

PIRATERÍA

La reproducción no autorizada de la totalidad o parte de este producto, y el uso no autorizado de estas marcas registradas pueden ser considerados delitos penales. La PIRATERÍA perjudica, no sólo a los consumidores, sino también a los creadores, editores y distribuidores. Si Vd. tiene la más mínima sospecha de que este juego es una copia ilegal, o posee cualquier otra información sobre juegos pirateados, póngase en contacto con el Servicio de Atención al Cliente más cercano llamando al teléfono que figura al dorso del presente manual.

En la última página de este manual encontrará el número de teléfono de atención al cliente (Customer Service No.)

AREA 51® ©1995 ATARI GAMES CORPORATION. ALL RIGHTS RESERVED. DEVELOPED BY MESA LOGIC, INC. CONVERTED BY TANTALUS AND PERFECT ENTERTAINMENT LTD. AREA 51® IS A REGISTERED TRADEMARK OF ATARI GAMES CORPORATION. DISTRIBUTED BY MIDWAY GAMES LTD. UNDER LICENSE FROM ATARI GAMES CORPORATION. MIDWAY AND THE MIDWAY LOGO ARE TRADEMARKS OF MIDWAY AMUSEMENT GAMES, LLC. USED BY PERMISSION.

1 or 2 Player | Mouse Compatible | Standard Light Gun Controller Compatible | Optional Controller SLEH-0005

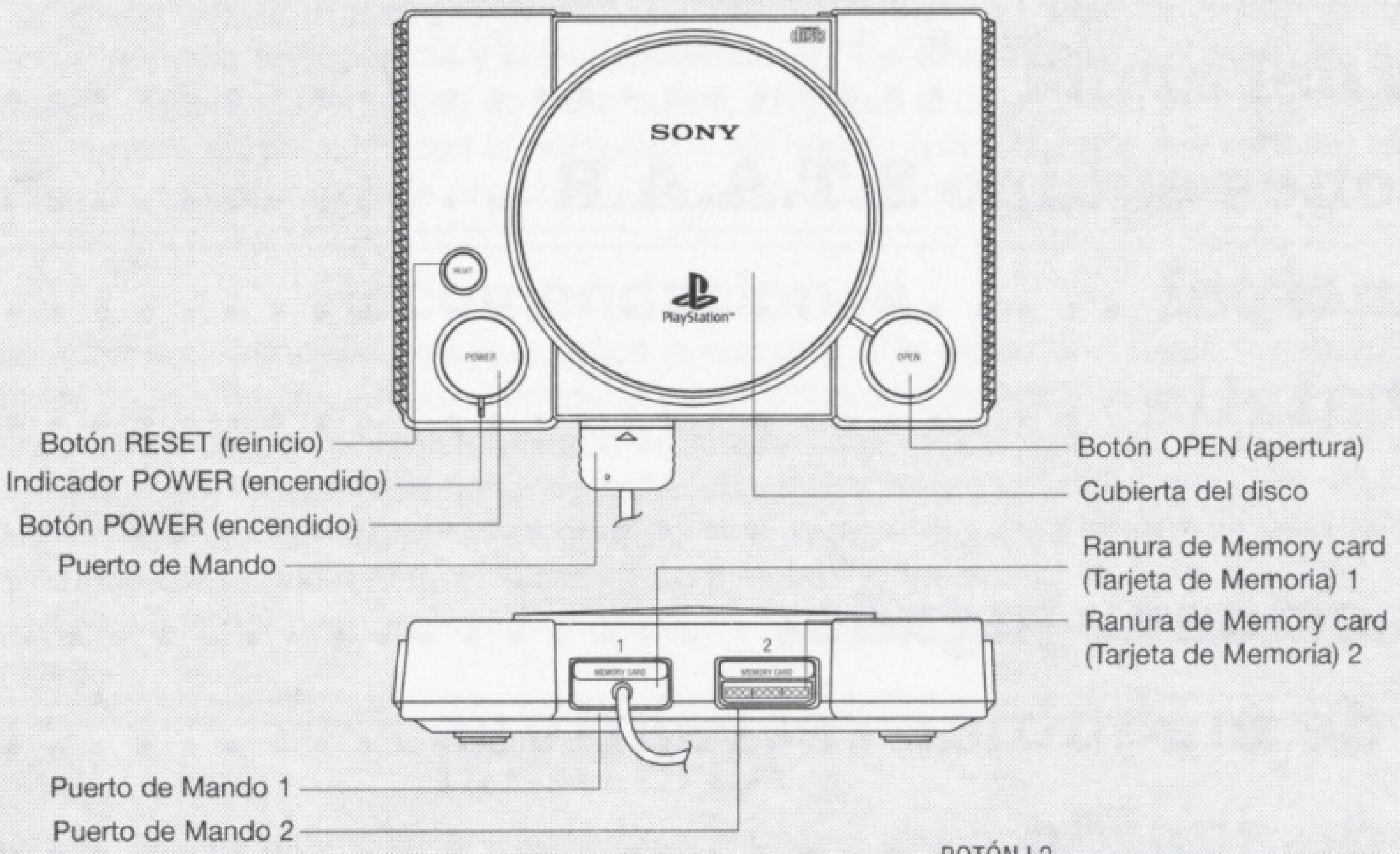
SLES-03783

ÍNDICE

Comienzo 51
Controlador 51
Controles del arma 52
Instrucciones equipo S.T.A.A.R 53-54
Menú principal 54
Tipos de batalla 55
Opciones ....55 - 56
Cómo seleccionar jugador 56- 57
Opciones de máquinas recreativas 57
Opciones de sonido 58
El terreno ....58 - 59
Blancos principales ....59 - 60
Datos sobre el progreso de la misión 61-62
El equipo S.T.A.A.R 61
El enemigo ....62 - 63
Cómo salvar el planeta 63
Los libros de historia 64
Garantía 81
Números Del Servicio Al Cliente 82

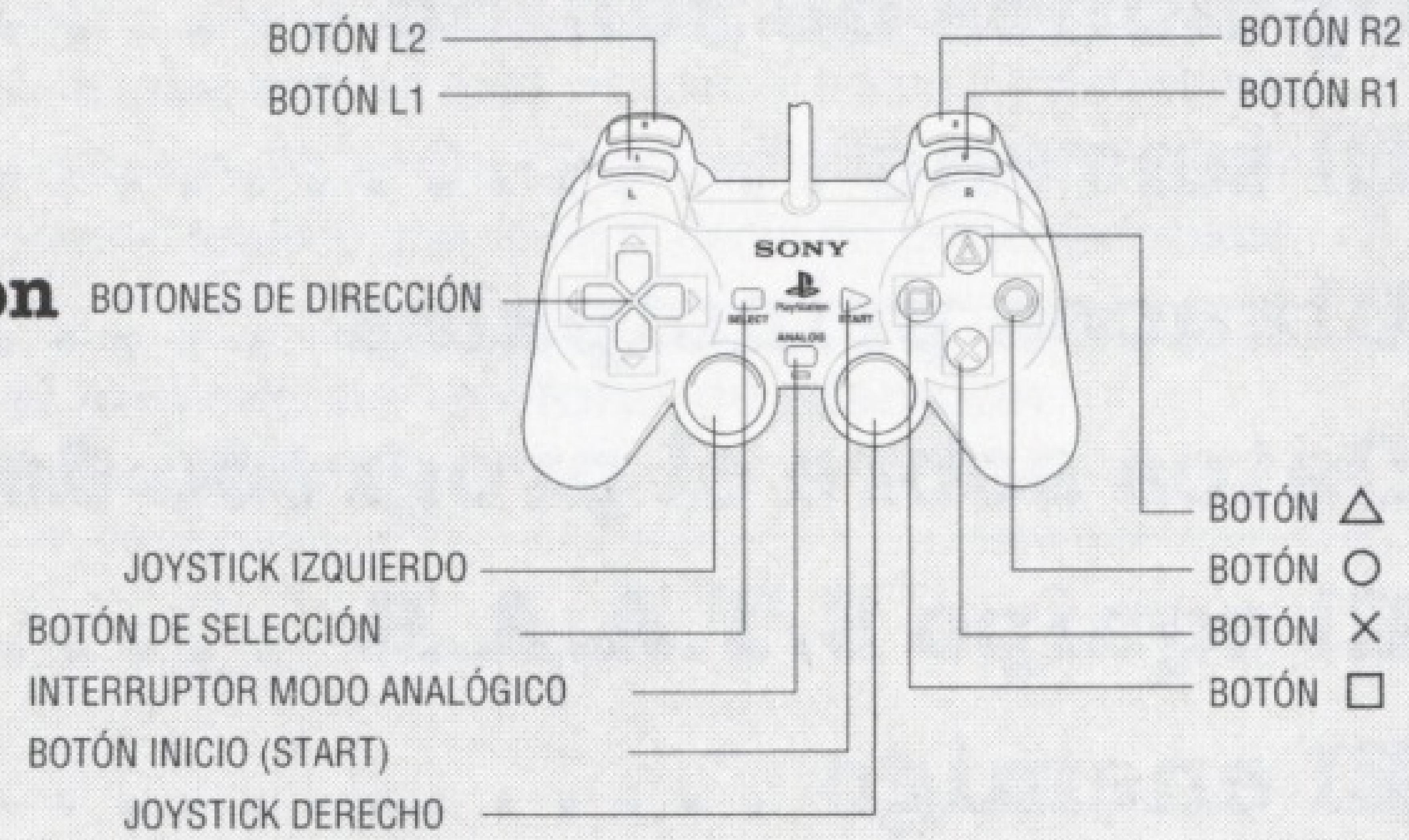
COMIENZO

Asegúrate de que tu consola PlayStation está apagada. Introduce el CD de AREA 51 y cierra la cubierta.Conecta los controladores para PlayStation. Pulsa el botón Power para activar la PlayStation. Sigue las instrucciones que aparezcan en la pantalla.



CONTROLADOR

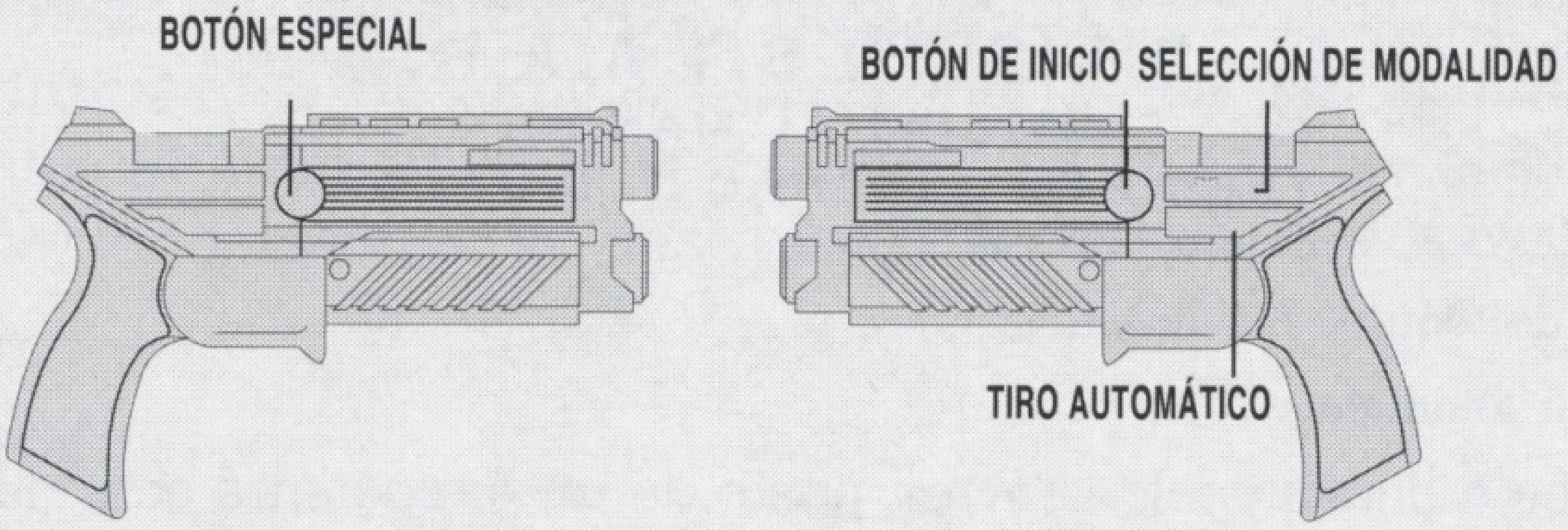
Mover la mira del arma.....**Botón de dirección**
Disparar.......................... **Botón ✕**
Recargar..........................**Botón ○**
Detener/Reanudar el juego..**Botón START**
Lanzar granada..................**Botón □**



RATON PLAYSTATION

Mover mira arma . . . .Mover el ratón hacia delante, atrás, izda. o dcha.
Disparar . . . . .Botón izquierdo
Recargar . . . . .Botón derecho
Lanzar granada Colocar cursor sobre granada y pulsar el botón izquierdo

CONTROLES DEL ARMA



Detener/reanudar juego .**Botón START**
Lanzar granadas . . . . . .Disparar contra granada de la pantalla
Recargar el arma . . . . .Apuntar fuera de la pantalla y apretar gatillo
Disparar al blanco . . . . .Apretar el gatillo

COMO SELECCIONAR ELEMENTOS DE UN MENU

UTILIZANDO TU ARMA:
Apunta el arma hacia la opción que quieras destacar y aprieta el gatillo para seleccionarla.

UTILIZANDO EL CONTROLADOR:
Destaca la opción que quieras utilizando las teclas de dirección, y luego selecciónala pulsando el botón ⊗.

UTILIZANDO EL RATÓN PLAYSTATION:
Coloca la mira sobre la opción que quieras destacar y pulsa el **botón izquierdo** para seleccionarla.

INSTRUCCIONES EQUIPO S.T.A.A.R

MINISTERIO DE DEFENSA

DIVISIÓN S.T.A.A.R.

OFICIAL AL MANDO:

TENIENTE GENERAL G. ILOVEWAR

De: G. ILOVEWAR, Teniente General, USMC

A: Tropas del equipo S.T.A.A.R.

Ref: Invasión alienígena

Lo que se describe a continuación forma parte de un expediente confidencial redactado hace tres días que, tras ser enviado por correo electrónico a un destinatario

desconocido en la CIA, ha llegado a nuestras manos. Su origen se desconoce por el momento, pero se cree que procede de una base militar de alto secreto llamada Área 51 que ni siquiera aparece en los archivos

oficiales. Área 51 se encuentra situada en un valle remoto a 90 millas de Las Vegas y es una de las bases mejor protegidas del mundo. Corren rumores de que detrás de esta base se esconden motivos más secretos e insondables. Sabemos que en ella se han

realizado pruebas biológicas

secretas y experimentos con los cuerpos de los extraterrestres recuperados de una nave espacial que se estrelló en 1947 en las afueras de Roswell, Nuevo México. En el transcurso de las últimas 48 horas, la base ha sido invadida por criaturas alienígenas mutantes y hemos perdido todo contacto. La seguridad de la base es tan estricta y

tan crítica que el acceso de tropas militares no está permitido. Por ello, se ha

contratado a un grupo

paramilitar privado. Sabemos que este grupo y todo el armamento han sido también apresados. La invasión no fue llevada a cabo desde el aire, sino que fue ocasionada por un virus alienígena proveniente de los laboratorios

subterráneos, y que ahora se ha propagado por toda la base. Las personas afectadas sufren una horrible metamorfosis alienígena en tres estados distintos y muy dolorosos. El cuerpo humano sirve de incubadora para una mezcla de ADN humano y alienígena. El resultado de esta metamorfosis alienígena es nuestro enemigo.

(Ver la sección **El Enemigo**, pág. 62 de este documento, para obtener más detalles y fotos sobre los tres estados de mutación)

Este expediente fue redactado por un oficial altamente especia-lizado antes de morir. En él, se describe en detalle un plan para invadir la base e intentar eliminar la presencia alienígena. Sigue las instrucciones de este expediente. Por razones de seguridad, S.T.A.A.R ha editado fragmentos del documento. El destino de la humanidad está en juego. Buena suerte.

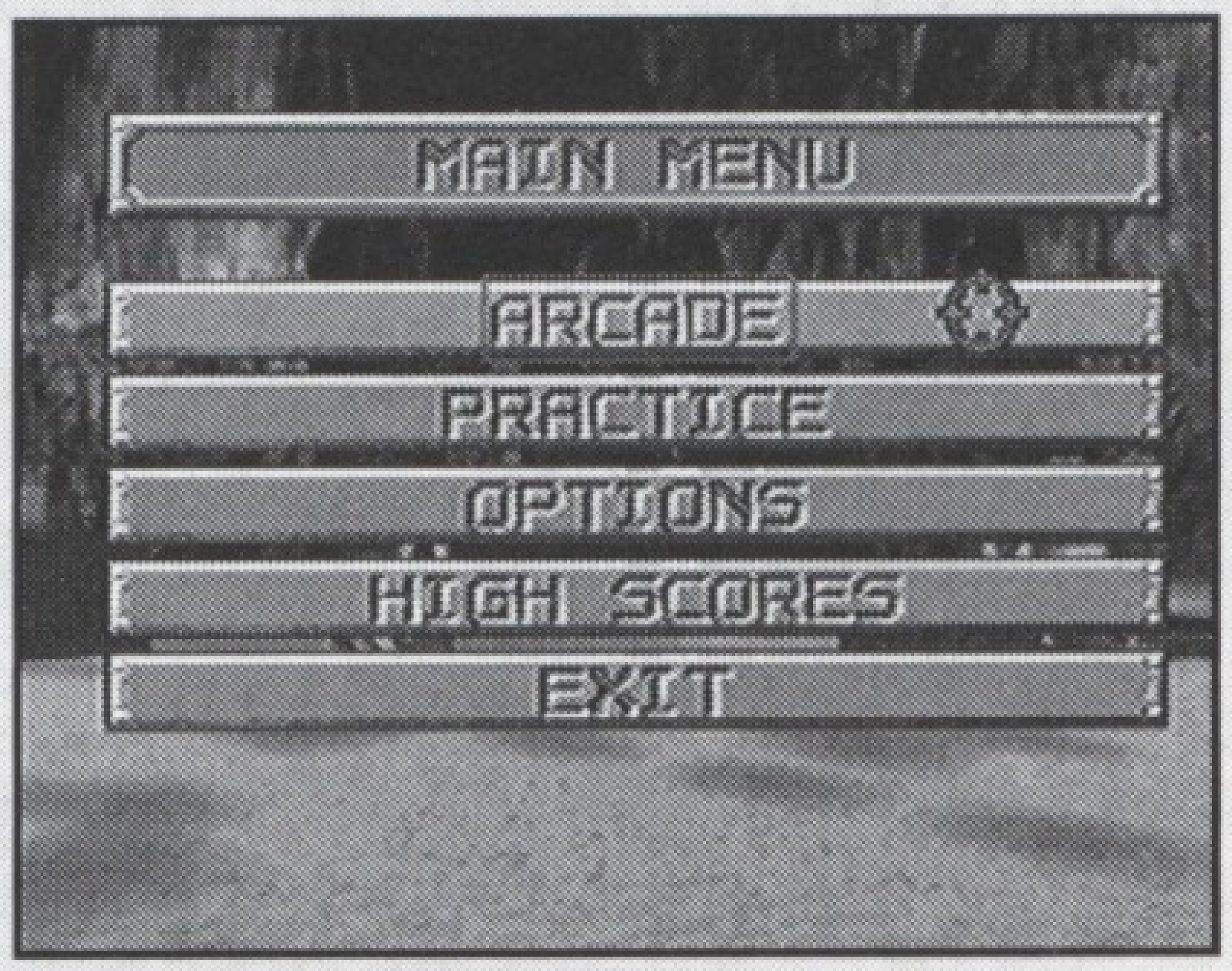
G. Ilovewar

G. ILOVEWAR

Teniente general, USMC

MENÚ PRINCIPAL

Para acceder al menú principal desde las secuencias introductorias o desde la pantalla de título, pulsa el botón **START**. Entonces podrás elegir una de las opciones siguientes:



ARCADE (Máquinas recreativas)

¡Es la hora de la verdad! Con esta opción pasarás directamente a la acción. Buena suerte. Espero que sepas lo que estás haciendo. Irás a la pantalla de Seleccionar Batalla (ver la sección **'Tipos de Batalla'** de la página 55).

PRACTICE (Entrenamiento)

Antes de intentar salvar el planeta, te hará falta un poco de entrenamiento. Selecciona esta opción para prepararte antes de embarcar en una misión suicida. Apunta y dispara a los blancos para mejorar tu puntería.

OPTIONS (Opciones)

Puedes hacer varios ajustes para aumentar tus posibilidades de sobrevivir a la invasión de los Kronomorfos. Elige esta opción para verlos (**consulta la pág. 55**).

HIGH SCORES (Máximas puntuaciones)

Elige esta opción para ver los nombres y las hazañas de los mejores hombres y mujeres que se enfrentaron en batalla contra el enemigo.

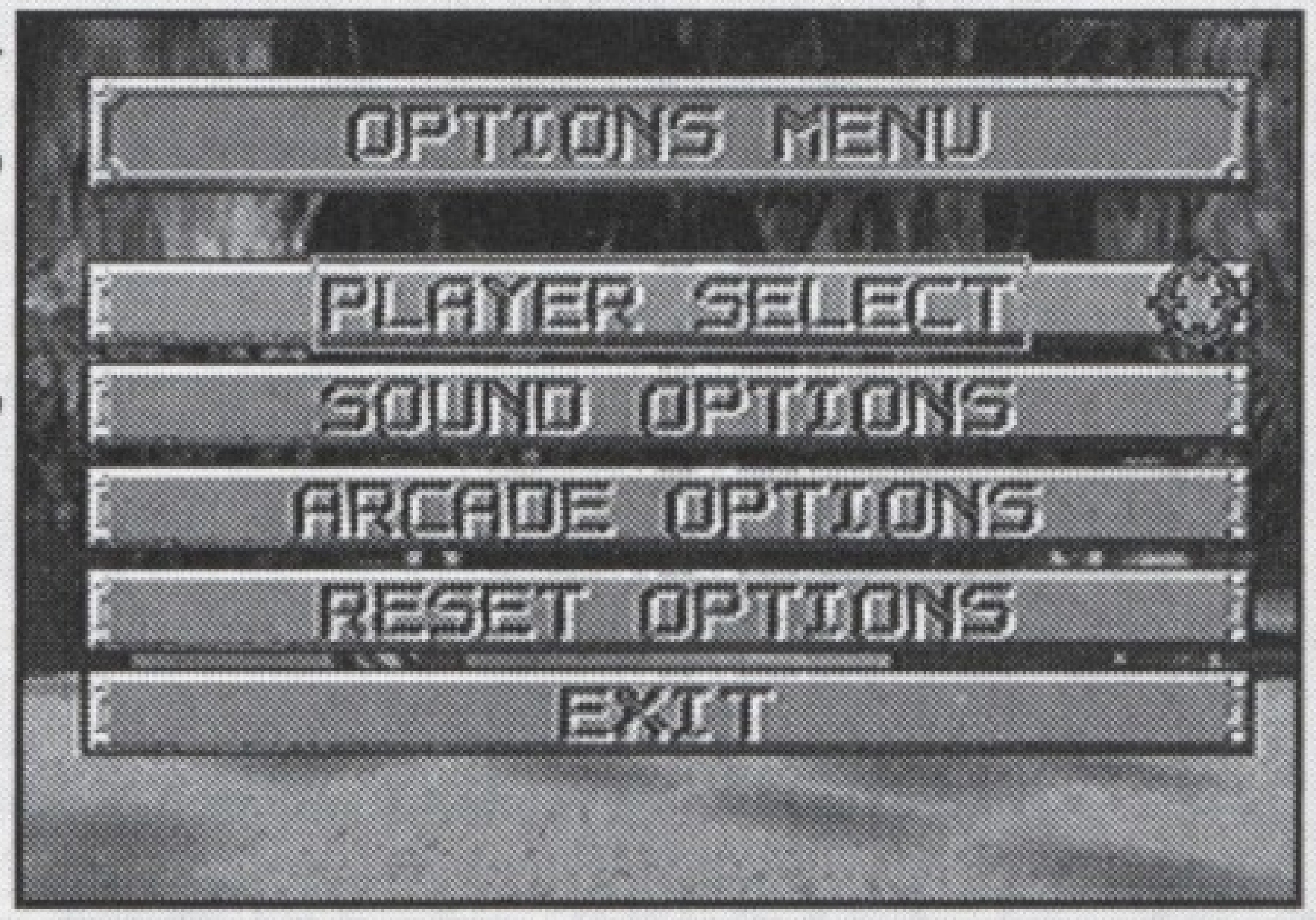
EXIT (Salir) Esta opción sirve para abandonar el juego y regresar a la demostración del juego.

TIPOS DE BATALLA

Tienes dos opciones: puedes empezar la misión desde el principio **(Beginning)** o pasar directamente a la acción y aparecer en medio de las Fuerzas Alienígenas **(Warp Ahead)**. Una vez que te hayas decidido, coloca encima el cursor en forma de mira y pulsa el botón ⊗. Ten cuidado porque aparecerás en medio del campo de batalla. Te deseamos muy buena suerte, pero desagraciadamente te hará falta algo más que suerte.

OPCIONES

Las siguientes opciones te permitirán idear tu plan de ataque sobre la base militar. Examina cada opción y haz los cambios que creas convenientes según tu habilidad. En la mayoría de los casos se te pedirá que consultes las páginas siguientes antes de realizar los cambios.



PLAYER SELECT (Selección de jugadores)

Esta opción te permite modificar los controles correspondientes al controlador, al ratón o al arma.

SOUND OPTIONS (Opciones de sonido)

Puedes modificar la configuración de sonido del juego. (**Ver la pág. 58**).

ARCADE OPTIONS (Opciones de máquinas recreativas)

Varias opciones permiten configurar el juego a tu gusto **(ver pág. 57).**

LANGUAGE (Idioma)

Selecciona el idioma en l que quieres que aparezca todo el texto del juego. La opción por defecto es en ingles.

RESET OPTIONS (Opciones de reajuste)

Pulsa aquí para que las OPCIONES DE MÁQUINA RECREATIVAS vuelvan a sus ajustes por defecto.

EXIT (Salir)

Elige **EXIT** para regresar al MENÚ PRINCIPAL.

Puedes modificar las funciones de tu controlador, las posibilidades son:

CONFIGURE P1/P2 (CONFIGURACIÓN JUGADOR 1/JUGADOR 2)

Elige esta opción para configurar tu controlador, tu ratón o tu arma. La pantalla de configuración varía dependiendo de qué tengas enchufado al conector seleccionado: un arma, un ratón o un controlador.

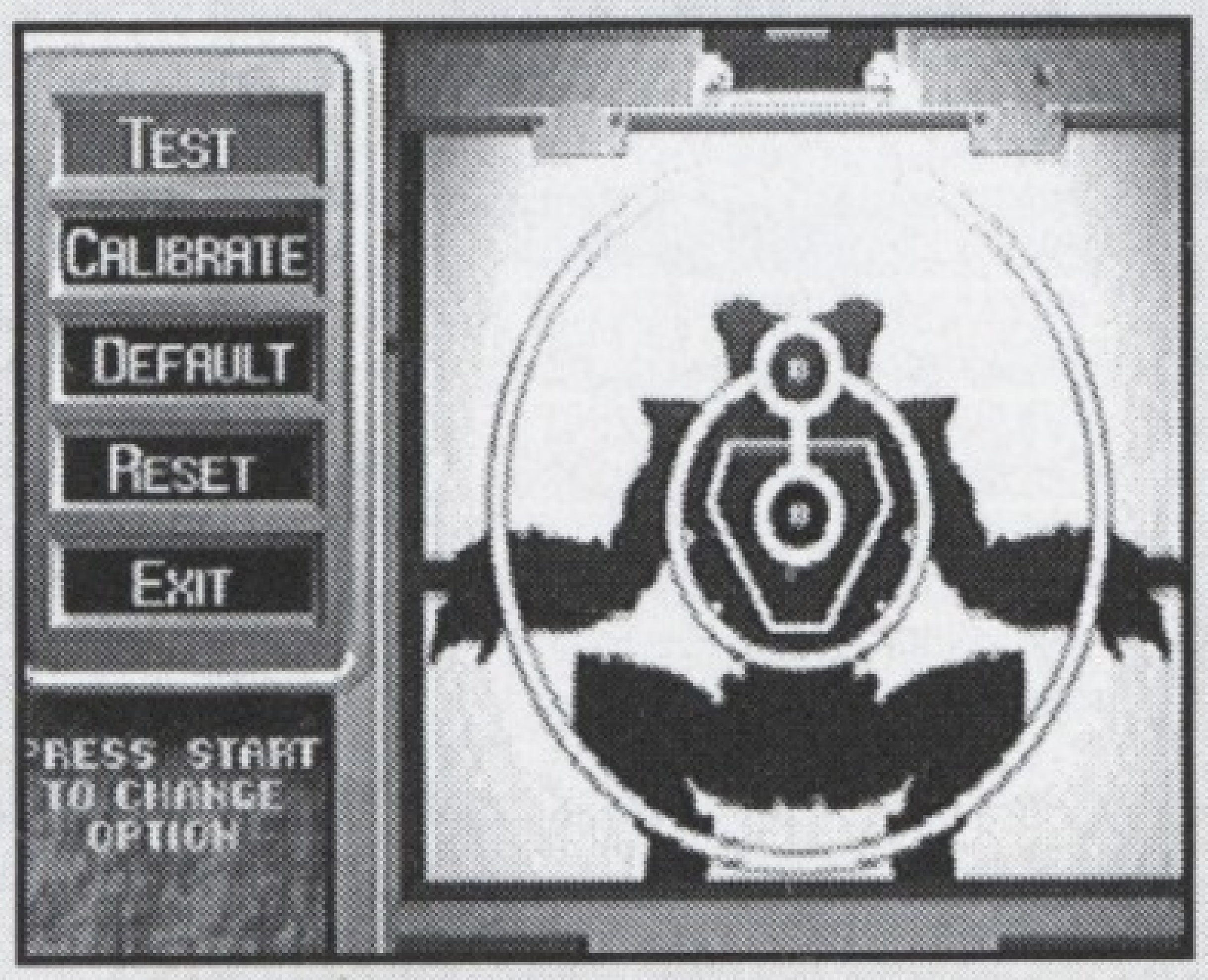
Por ejemplo: Si tu arma está conectada al conector 1, elige **Configure P1** para ver la pantalla de configuración del arma.

CÓMO SELECCIONAR JUGADOR

CÓMO CONFIGURAR EL RATÓN

MOUSE SPEED (VELOCIDAD DEL RATÓN)

Esta opción permite cambiar la velocidad del cursor en relación con el ratón. Pulsa el ratón sobre las diferentes ranuras de la barra para cambiar la configuración. Luego mueve el ratón para verificar nuevo ajuste.



SWAP BUTTONS (INTERCAMBIO DE BOTONES)

Esta opción invierte las opciones ajustadas por defecto a los botones izquierdo y derecho del ratón. En el ajuste **NO**, el botón izquierdo dispara las armas y selecciona elementos del menú, y el botón derecho recarga las armas. El ajuste **SÍ** invertirá estas funciones.

CONFIGURE GUN (Configuración pistola)

Sigue estos pasos para calibrar tu arma:

1 Pulsa **START** para recorrer las opciones de configuración del arma hasta llegar a **Test (Prueba)**. Apunta al alienígena que aparece en pantalla y dispara. Verás que aparecen agujeros de balas mientras disparas. Comprueba que las balas dan en el blanco. No quieres que tu arma se bloquee con el enemigo delante.

2 Si los agujeros de las balas aparecen adonde apuntas, no tendrás que calibrar el arma. Elige **Exit** (Salir) para volver al menú de Seleccionar Jugador. Si no les das al blanco, sigue con el paso **3**.

3 Elige **Calibrate** (Calibrar) del menú. Una luz roja destellará dentro de la zona del blanco. Apunta al blanco y dispara para calibrar el arma.

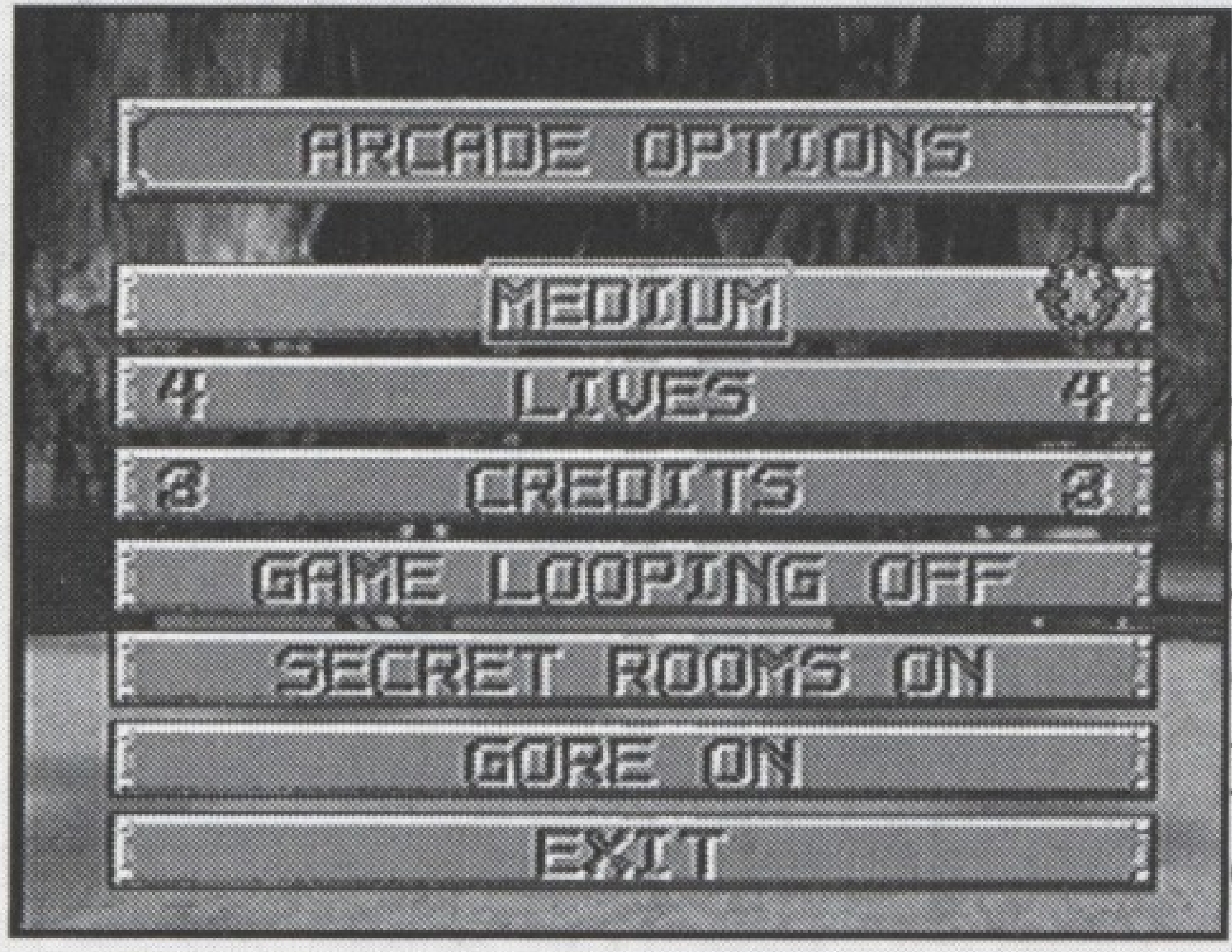
4 Vuelve al Paso **1** para probar la puntería del arma otra vez. Elige **Reset** (Reajustar) para cancelar la calibración y repite el proceso si necesario.

5 Elige **Default** para volver a los ajustes originales del juego.

CONFIGURACION DEL CONTROLADOR

Para configurar el controlador a tu gusto, pulsa cada botón (excepto el botón **START**) individualmente. Puedes realizar modificaciones pulsando repetidamente ese botón y recorrer así las diferentes acciones.Cuando encuentres la configuración que más te gusta, destaca **Exit** (Salir) y pulsa el botón **START**. Selecciona **Cancel** (Cancelar) para cancelar los cambios que hayas hecho y regresar a la pantalla donde se seleccionan los jugadores. Si eliges **Default** podrás hacer cambios.Cuando hayas terminado de hacer cambios, destaca **Exit** y pulsa **START**.

MÁQUINAS RECREATIVAS - OPCIONES



DIFFICULTY (DIFICULTAD)

El Area 51 incluye cinco niveles que puedes elegir: **Novice** (Principiante), **Easy** (Fácil), **Medium** (Intermedio) (predeterminado), **Hard** (Difícil) y **Expert** (Experto).

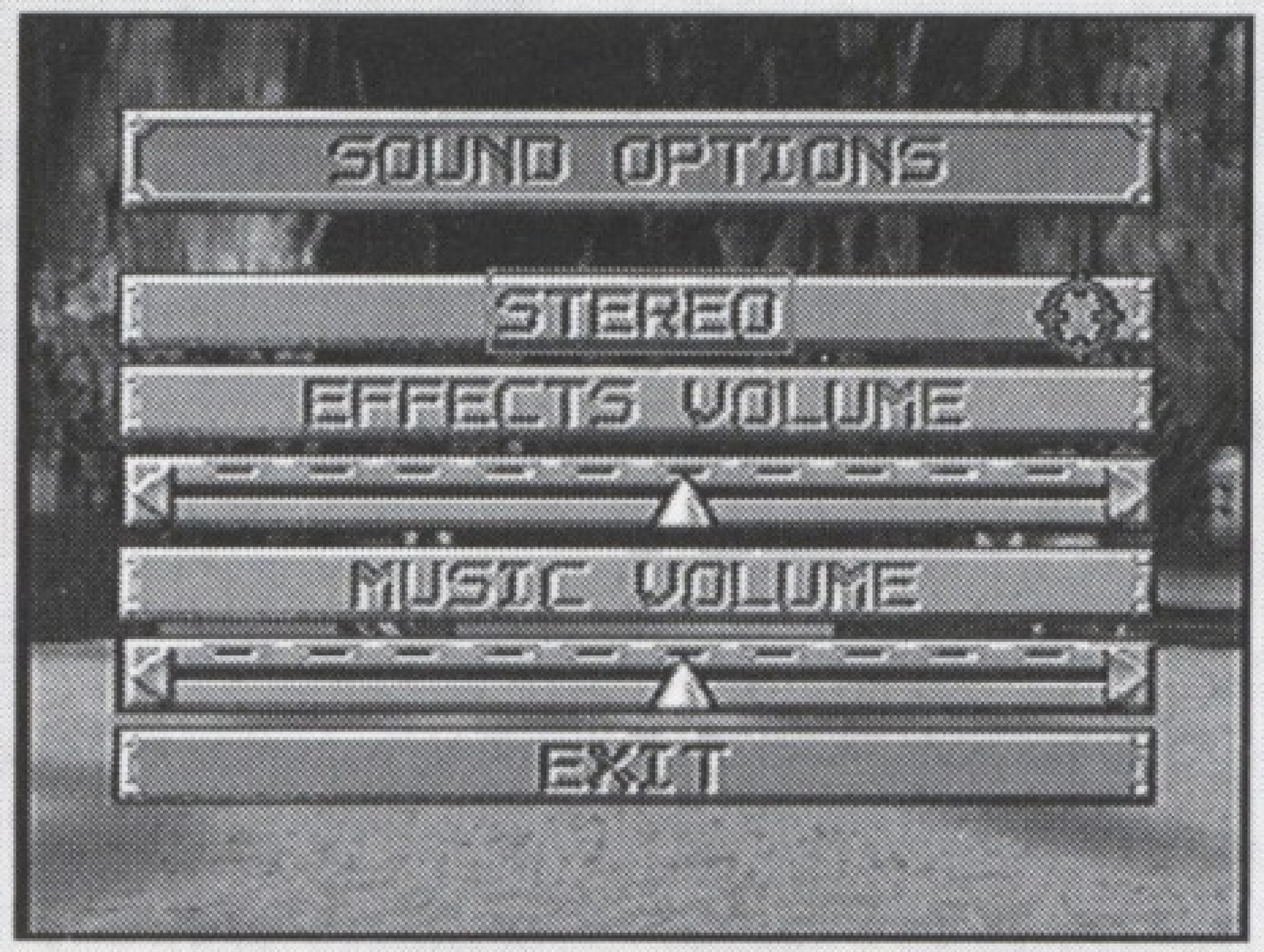
LIVES (VIDAS)-Ajusta el número de vidas que quieres tener para complicar mucho las cosas. Elige de **3** a **5** vidas. La partida continuará hasta que se agoten todas.

CREDITS (CRÉDITOS)-Cuando no te queden vidas se detendrá el juego. Se te pedirá que continúes la partida. Si te quedan créditos, pulsa **START** para continuar jugando. Si quieres prolongar la partida elige de **1** a **7** créditos. Cuando no te queden créditos finalizará la partida.

GAME LOOPING (ENLAZAR PARTIDAS)-Si activas **(ON)** esta opción, la partida empezará de nuevo desde el principio una vez que la hayas completado. Podrás conservar los puntos, las armas y la clasificación que hayas acumulado. Si desactivas (**OFF**) esta opción, el juego finalizará cuando hayas salvado a la humanidad.

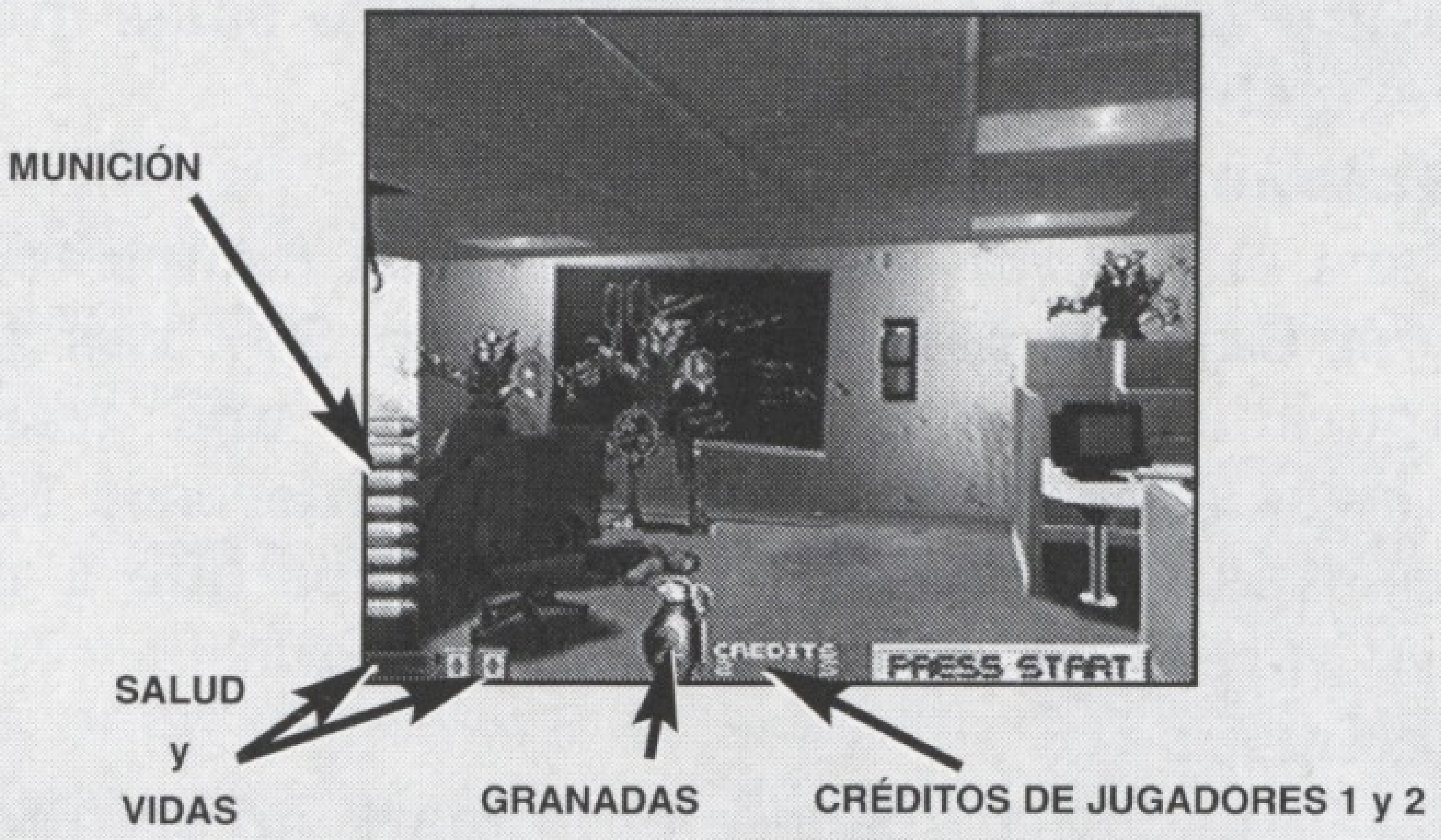
SECRET ROOMS (HABITACIONES SECRETAS):
Esta opción está activada **(ON)** por defecto. Si la desactivas **(OFF)**, no podrás acceder a ninguna sala secreta. **GORE** (VERSIÓN SANGRIENTA):-Esta modalidad está activada por defecto **(ON)**; desactívala **(OFF)** si no quieres ver sangre. **EXIT** (SALIR): sirve para volver al menú de **OPCIONES**.

OPCIONES DE SONIDO



Puedes modificar la configuración del sonido. Elige **STEREO (ESTÉREO)** o **MONO**. También puedes ajustar el volumen de los **EFECTOS DE SONIDO** y de la **MÚSICA**. Pulsa sobre las diferentes ranuras de la barra para modificar el ajuste. Los cambios tendrán lugar según vayas subiendo o bajando el volumen.

EL TERRENO



Cuando estés dentro de la base luchando, podrás comprobar tu munición, salud, el número de granadas de que dispones y la base. También verás el número de créditos que os quedan a ti y a tu compañero.

MUNICIÓN

Recibirás una munición estándar para completar la misión, pero puedes recoger otros dos tipos de cartuchos. Dispara todos los reforzadores de energía que veas (lee la sección **Reforzadores de Energía**, pág. 59) para conseguir estos otros tipos de metralla:

Cartuchos de metralleta

Si recoges estos cartuchos, aprieta el gatillo y mira cómo muerden el polvo los alienígenas. Pero cuidado porque la munición se gasta en seguida. Carga la metralleta siempre que puedas.

Cartuchos de fusil

Éstos son muy potentes y útiles. La única desventaja que tienen es la cantidad que necesitas para realizar cada disparo. Recarga el fusil tan a menudo como puedas. Si le das a otro reforzador de energía mientras estás usando estos cartuchos, podrás disparar el arma automáticamente si mantienes pulsado el gatillo.

Nota: Estos dos tipos de munición tienen una duración limitada. Ten en cuenta que se agotan y que tendrás que usar los cartuchos normales hasta que recojas más.

Salud y vidas

Los latidos de tu corazón aparecen siempre en pantalla. Cuanto más rápido lata tu corazón, más cerca estarás de "palmarla". Mantén el ritmo de los latidos a un nivel bajo y dispara antes de que te disparen. El número de botiquines que aparece en la pantalla representa la cantidad de balas que puedes aguantar. Este número es regulable (ver **Vidas**, pág. 57).

Granadas

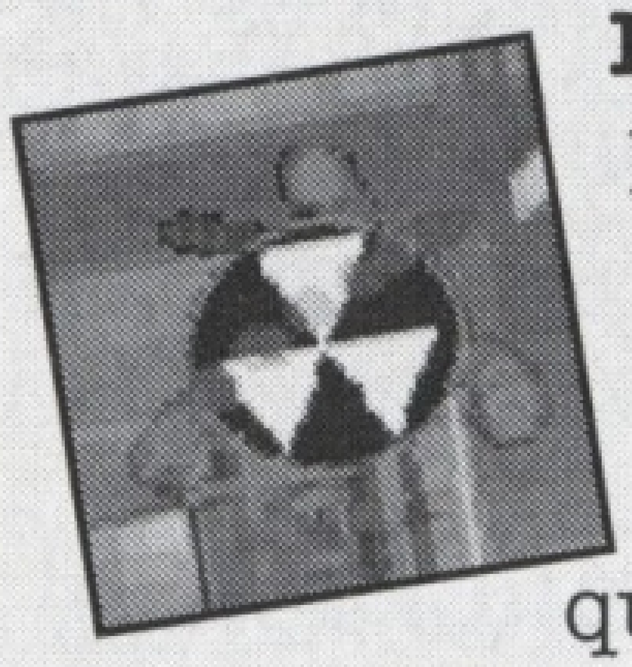
Para encontrar granadas dispara contra todos los cajones de municiones que veas (ver **Cajones de municiones**, pág. 59). Las granadas vienen muy bien en situaciones apuradas. Si te arrinconan, lanza una granada. te quitarás del medio todo lo que tengas alrededor, menos esos asquerosos Kronomorfos morados. Para matarlos tendrás que hacerles más agujeros que a un colador. El número de granadas que llevas encima aparece en la pantalla.

Créditos

En la pantalla aparece el número de créditos que os quedan a ti y a tu compañero. Puedes cambiar estas cantidades (ver **CRÉDITOS**, **pág. 57**).

BLANCOS PRINCIPALES

Los blancos más obvios son los Kronomorfos y los zombis, pero se te ha ordenado que dispares también a otros objetos. Lee atentamente la información siguiente antes de empezar a disparar:



Reforzadores de energía

Los encontrarás flotando por el aire cuando cruces la base. Dispara contra ellos para lograr munición más potente. Cuando le des a un reforzador de energía, tu munición será reemplazada por cartuchos de metralleta o de fusil. Para que tu fusil sea automático, siempre que queden cartuchos, tienes que dar a un Reforzador de Energía.

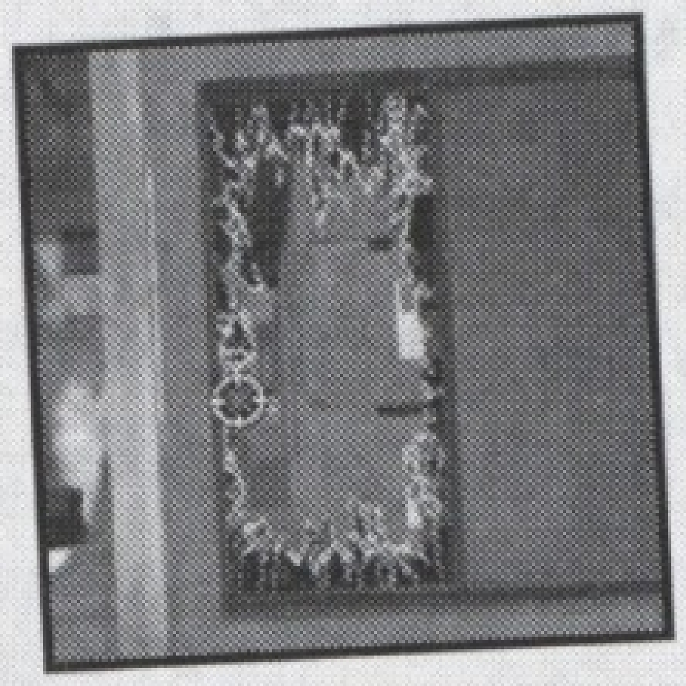
Barriles

Hay barriles amarillos por toda la base. Es el escondite preferido de los zombis, así que cárgate todos los que puedas. Los barriles explotan y arrasan todo lo que hay cerca. Si los destruyes serás recompensado (ver **Blancos Seguidos**, pág. 20) accediendo a habitaciones secretas.

Cajones de munición

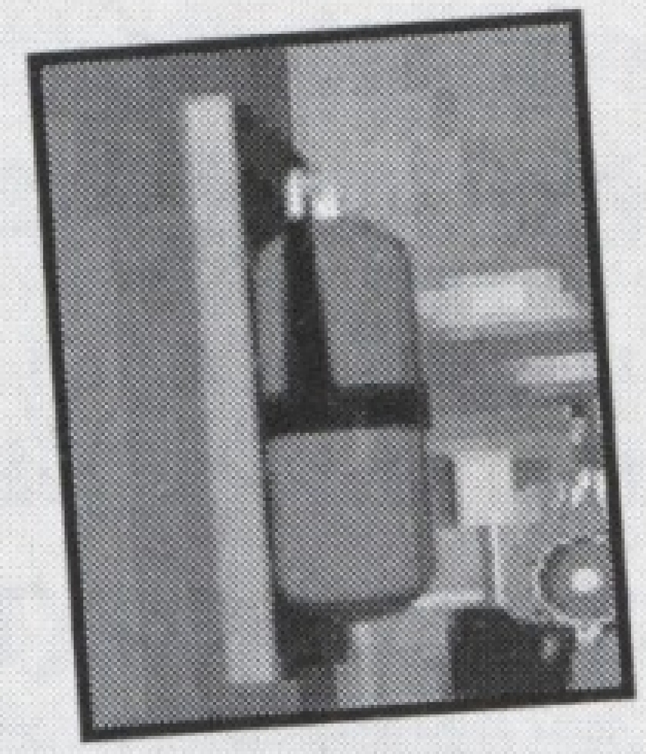
Encontrarás cajones de munición por toda la base. Dispara al cerrojo para abrirlos y recoge las granadas o la munición de repetición que tengan dentro. La munición de repetición viene muy bien cuando no tienes tiempo para recargar tu arma.

Ventanas



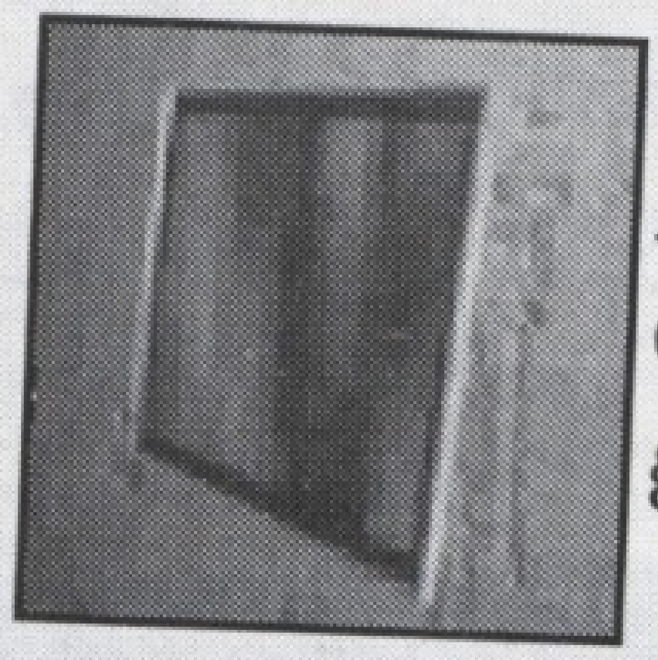
Esto es muy sencillo: Si ves una ventana ¡dispara! Las ventanas abren habitaciones secretas y cuentan a la hora de subir de categoría (ver **Blancos seguidos**, pág. 61). Dispara a las ventanas de los vehículos y habitaciones.

Extintores de incendio



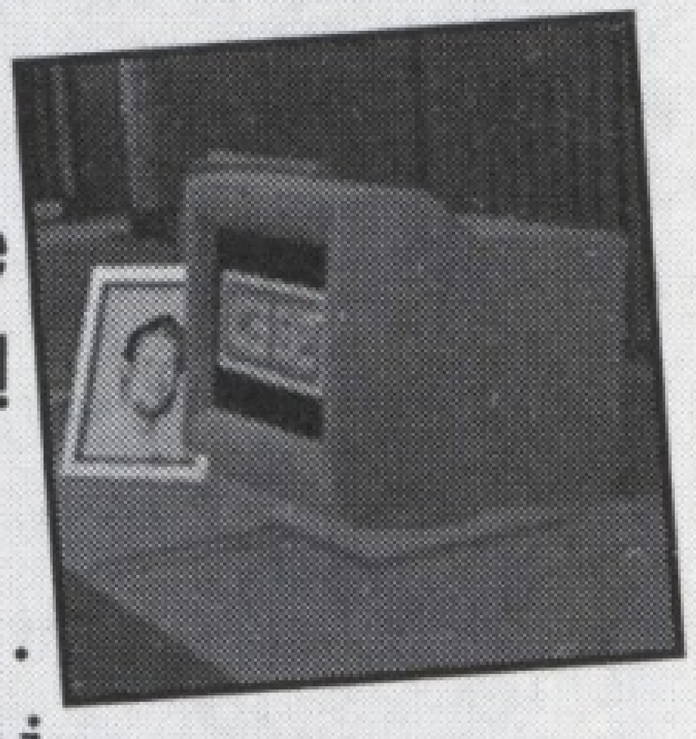
Dispara a los extintores siempre que puedas. Si hay algún alienígena cerca cuando exploten, la onda expansiva los matará, con la excepción de los Kronomorfos de color morado.

Cuadros



Aunque parezca absurdo, se te ha ordenador que dispares a los cuadros, ya que así puedes obtener granadas o acceso a habitaciones secretas.

Artefactos



Destruye todos los ordenadores y artefactos que veas sobre las mesas y los muebles ¡debes dejar la base incomunicada!

Habitaciones Secretas

Area 51 tiene muchas habitaciones secretas. Desgraciadamente, no sabemos todavía cuántas hay ni dónde se encuentran. Recomendamos que se dispare a todo lo que se cruce por el camino. Las habitaciones aparecerán si disparas a la combinación correcta de blancos.

DATOS DE PROGRESO DE MISIÓN

RANK (RANGO)-Puedes comprobar si has subido de rango en el informe sobre el progreso de la misión. Tu rango aparecerá en la parte superior del informe.

ACCURACY (PUNTERÍA)-El porcentaje de tiros disparados y de blancos acertados aparecerá durante cada etapa y quedará grabado.

KILLS (BAJAS)-Más vale que el enemigo tenga muchas bajas. Cada vez que mates a un enemigo, aparecerá en el informe.

STREAK (BLANCOS SEGUIDOS)-A medida que vayas disparando y exterminando, serás recompensado por tu puntería. Cuando des varias veces en el blanco sin fallar, aparecerá el número de blancos que has hecho seguidos. Tu destreza se tendrá en cuenta a la hora de ascender de rango.

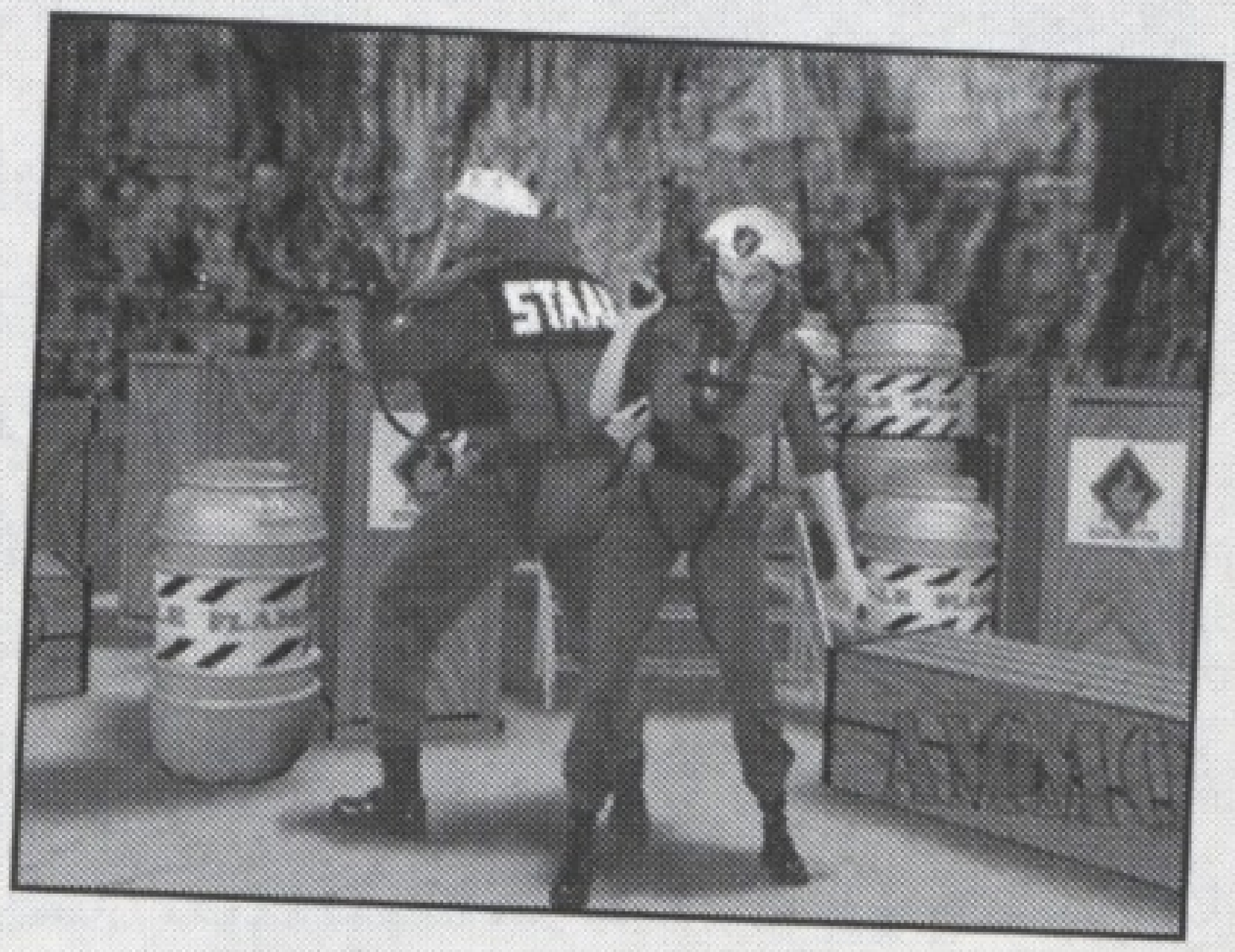
SHOTS (DISPAROS)-Durante la batalla aparecerá el número de disparos realizados. Si haces pocos disparos pero consigues muchos blancos, aumentarán tus probabilidades de ascender.

DAMAGE (DAÑOS)-Este número representa los objetos que has destruido. Cuanto más dispares a los barriles, cajones, etc. más daños causarás.

TOTAL SCORE (PUNTUACIÓN FINAL)-Número de puntos acumulados en cada etapa que hayas completado.

EL EQUIPO S.T.A.A.R.

Antecedentes:



El equipo especial de reacción (S.T.A.A.R.) fue creado en 1958 durante la Guerra Fría, con el fin de responder a una posible invasión alienígena.Durante los años que siguieron a la II Guerra Mundial, los aviones norteamericanos y rusos batieron récords de altitud, gracias al desarrollo de nuevas tecnologías. Como resultado, varios pilotos afirmaron ver naves no identificadas cerca de la estratosfera de la tierra.

En casi todos los casos, estas visiones se atribuyeron a la altura a la que volaban, pues puede causar alucinaciones y "resplandores" y, por tanto, hacer creer a los pilotos que ven luces. No obstante, varios pilotos insistieron inexorablemente que había alguien "ahí fuera" en el espacio, vigilándonos.

Se ha enviado un equipo especial S.T.A.A.R. para asaltar la base del Area 51. Los miembros del equipo llevan puesto un uniforme azul con el nombre "S.T.A.A.R.". TEN CUIDADO de NO dispararles. Un descuido puede costar vidas.

EL ENEMIGO

Los Kronomorfos fueron diseñados para aceptar de forma rápida los códigos genéticos más recientes, desarrollados por los ingenieros genéticos Kronn. por ello son capaces de reproducir y de asimilar ADM rápidamente. En cuestión de días o incluso de horas pueden integrar ADN en su organismo y usar su contenido informativo. Estas criaturas pueden adaptarse instantáneamente al ambiente que les rodea y adoptar las mejores cualidades de las especies que se encuentren más próximas.

Aún así y debido a sus habilidades genéticas, los científicos Kronn no otorgaron mucha inteligencia a los Kronomorfos, por lo que se limitan a obedecer las órdenes de sus amos Kronn y a actuar como si fueran soldados sometidos a un lavado de cerebro. Lee detalladamente las descripciones de estas criaturas. Aunque son fáciles de reconocer, necesitarás la información siguiente antes de entrar en la base.

Zombi

METAMORFOSIS: PRIMER ESTADO

La carne humana se vuelve de color grisáceo y empieza a pudrirse y a caerse en pedazos. Una larva alienígena comienza a formarse dentro del cuerpo humano, adoptando una forma parecida a la de un esqueleto.

Desconocido

METAMORFOSIS: SEGUNDO ESTADO

Disponemos de informes orales sobre el segundo estado, pero no existe documentación ni fotografías. Es un estado de transición en el que el alienígena revienta el saco humano donde se incubaba. Debido a la rapidez de la reproducción genética, el cuerpo huésped necesita ingerir

grandes cantidades de bioplasma puro, por lo que los mutantes comen vorazmente cuando se encuentran en este estado. Además de ser huéspedes reproductores, los humanos también sirven de alimento. Dicen que existe una habitación llamada Chow Palace, donde parece ser que se han visto alienígenas en el segundo estado de metamorfosis. De momento, no podemos confirmar esta información.

Kronomorfo

METAMORFOSIS: TERCERA ETAPA

El tercer estado es el de los alienígenas totalmente metamorfoseados. En este estado los alienígenas van muy bien armados, se mueven rápidamente y son capaces de generar armas de bioplasma usando su propia carne. Entre éstas se incluye un rayo de partículas compuestas de plasma y proyectiles de carbonato de calcio. Los alienígenas tienen un ojo enorme en el centro de la frente, que además de proyectar luz puede explorar el terreno y localizar fuentes de calor. Los dos ojos situados en medio de la cabeza sirven para controlar nuestro espectro luminoso normal.

Los alienígenas se alimentan por una boca enorme situada en medio del pecho, usando seis brazos que emplean para defenderse y que pliegan cuando no los usan. Dicen que los Kronomorfos de color morado pueden resistir varias ráfagas de balas, pero suponemos que es cuestión de insistir.

Kronomorfo - la virulenta forma evolucionada; letal y rápido.

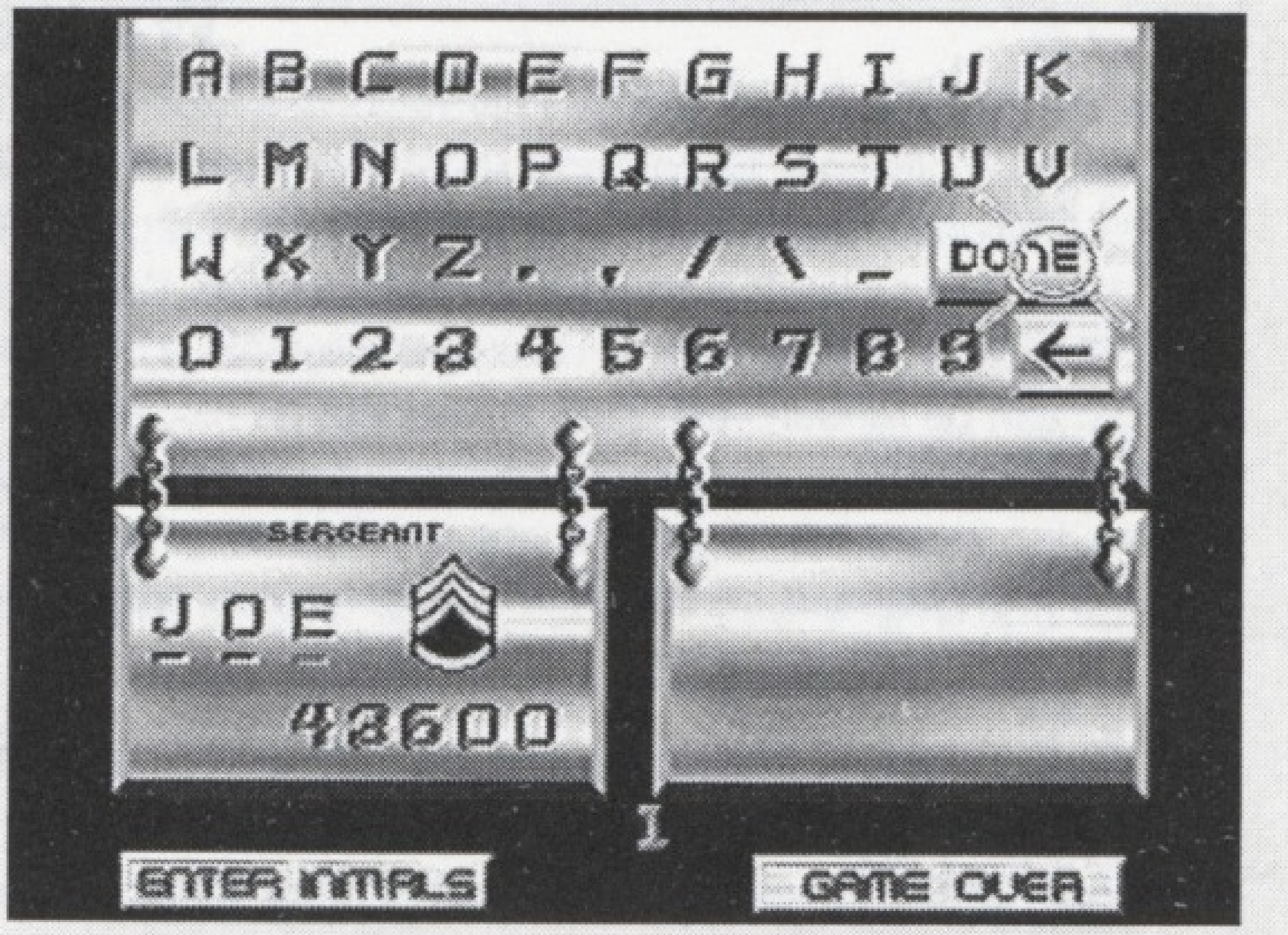
COMO SALVAR EL PLANETA

No existen datos ni información válidos referentes a este tema pero existen informes (ver mensaje adjunto) donde se confirma la presencia de una nave alienígena en la base. Te aconsejamos que primero elimines a todos los alienígenas y que luego te concentres en destruir la nave; si es que existe. Sólo dispones de tus armas, así que apunta bien.

TRANSMISIÓN FINAL (SECRETA)

"...SE CREE HABER LOCALIZADO UNA NAVE ALIENÍGENA NO IDENTIFICADA EN EL PARÁMETRO W/1 DE LA BASE... EXTERMINAR A LOS SERES ALIENÍGENAS... REGISTRAR Y DESTRUIR LA NAVE..."

LOS LIBROS DE HISTORIA



Si sobrevives a esta misión suicida, aparecerás en los libros de historia como un héroe. Una vez que hayas salido victorioso de una misión, podrás inscribir tu nombre en los libros de historia.

- Coloca el cursor en forma de mira sobre el carácter que quieras y pulsa el botón de disparo.
- Repite el Paso 1 hasta que termines de introducir tu nombre. Usa la flecha izquierda para retroceder y corregir estos errores.
- Elige **Done** (Hecho) para confirmar tu nombre. Tu nombre aparecerá como uno de los 10 mejores soldados del equipo S.T.A.A.R que se enfrentaron a los Kronomorfos. Enhorabuena, ¡Buen trabajo!

Waarschuwingen

Deze disc bevat software voor de PlayStation® spelcomputer. Gebruik deze disc nooit op een ander soort systeem: dit zou beschadigingen kunnen opleveren. Deze disc voldoet alleen aan de PlayStation® specificaties voor de Europese markt. Hij kan niet worden gebruikt op PlayStation® machines die voor landen buiten Europa zijn gemaakt. Lees zorgvuldig de PlayStation® Handleiding om ervoor te zorgen dat je de disc op de juiste manier gaat gebruikt. Wanneer je de disc in de PlayStation® plaatst, moet je er altijd voor zorgen dat de kant waar de titel op gedrukt is, naar boven ligt. Als je de disc beetpakt, moet je er voor zorgen dat je het oppervlak niet aanraakt. Houd de disc aan de randen vast. Zorg er voor dat de disc schoon blijft en dat er geen krassen op komen. Wanneer het oppervlak toch vuil geworden is, moet je de disc voorzichtig schoonmaken met een zachte doek. Houd de disc uit de buurt van hittebronnen en voorkom dat de disc in direct zonlight of in een vochtige omgeving blijft liggen. Probeer nooit om een gescheurde of kromgetrokken disc, of een disc die met plakband gerepareerd is te genruiken, want dit kan aanleiding geven tot besturingssysteemfouten.

Gezondheid

• Neem na een uur spelen altijd 15 minuten pauze. • Speel niet wanneer je heel moe bent of slaap tekort komt. • Speel in een goed verlichte ruimte op voldoende afstand van het TV-scherm. • Sommige mensen krijgen een epileptische aanval wanneer ze in hun dagelijkse omgeving te maken krijgen met flikkerende lichten of patronen. Deze mensen kunnen ook aanvallen krijgen terwijl ze televisie kijken of video-spelletjes spelen. Zelfs spelers die nog nooit een aanval hebben gehad, kunnen onverwachts last van epilepsie krijgen. Als je weet dat je epileptisch bent, moet je contact opnemen met je huisarts voordat je een video-spel gaat spelen en dit moet je ook doen wanneer je last krijgt van één of meerdere van de volgende symptomen tijdens het spelen: duizeligheid, veranderd zicht, spiertrekkingen, andere onwillekeurige bewegingen,bewustzijnsstoornissen, geestelijke verwarring en/of stuipen.

PIRATERIJ

Het geheel of ten dele zonder toestemming reproduceren van het speelbare deel van dit product en het zonder toestemming gebruiken van geregistreerde handelsmerken kan een strafrechtelijke overtreding inhouden. Softwarepiraterij treft zowel de consument als de rechthebbende ontwikkelaars, uitgevers en verkopers. Vermoedt u dat dit spel product een illegale kopie is, of als u enige andere informatie heeft over illegaal gekopieerde software, neem dan contact op met de betreffende klantenservice. Het nummer daarvan is achterin deze handleiding te vinden.

Zie de achterste pagina van deze handleiding voor de telefoonnummers van de Klanten Service (Customer Service No.)

AREA 51® ©1995 ATARI GAMES CORPORATION. ALL RIGHTS RESERVED. DEVELOPED BY MESA LOGIC, INC. CONVERTED BY TANTALUS AND PERFECT ENTERTAINMENT LTD. AREA 51® IS A REGISTERED TRADEMARK OF ATARI GAMES CORPORATION. DISTRIBUTED BY MIDWAY GAMES LTD. UNDER LICENSE FROM ATARI GAMES CORPORATION. MIDWAY AND THE MIDWAY LOGO ARE TRADEMARKS OF MIDWAY AMUSEMENT GAMES, LLC. USED BY PERMISSION.

1 or 2 Player | **Mouse Compatible** | **Standard Light Gun Controller Compatible** | **Optional Controller SLEH-0005**

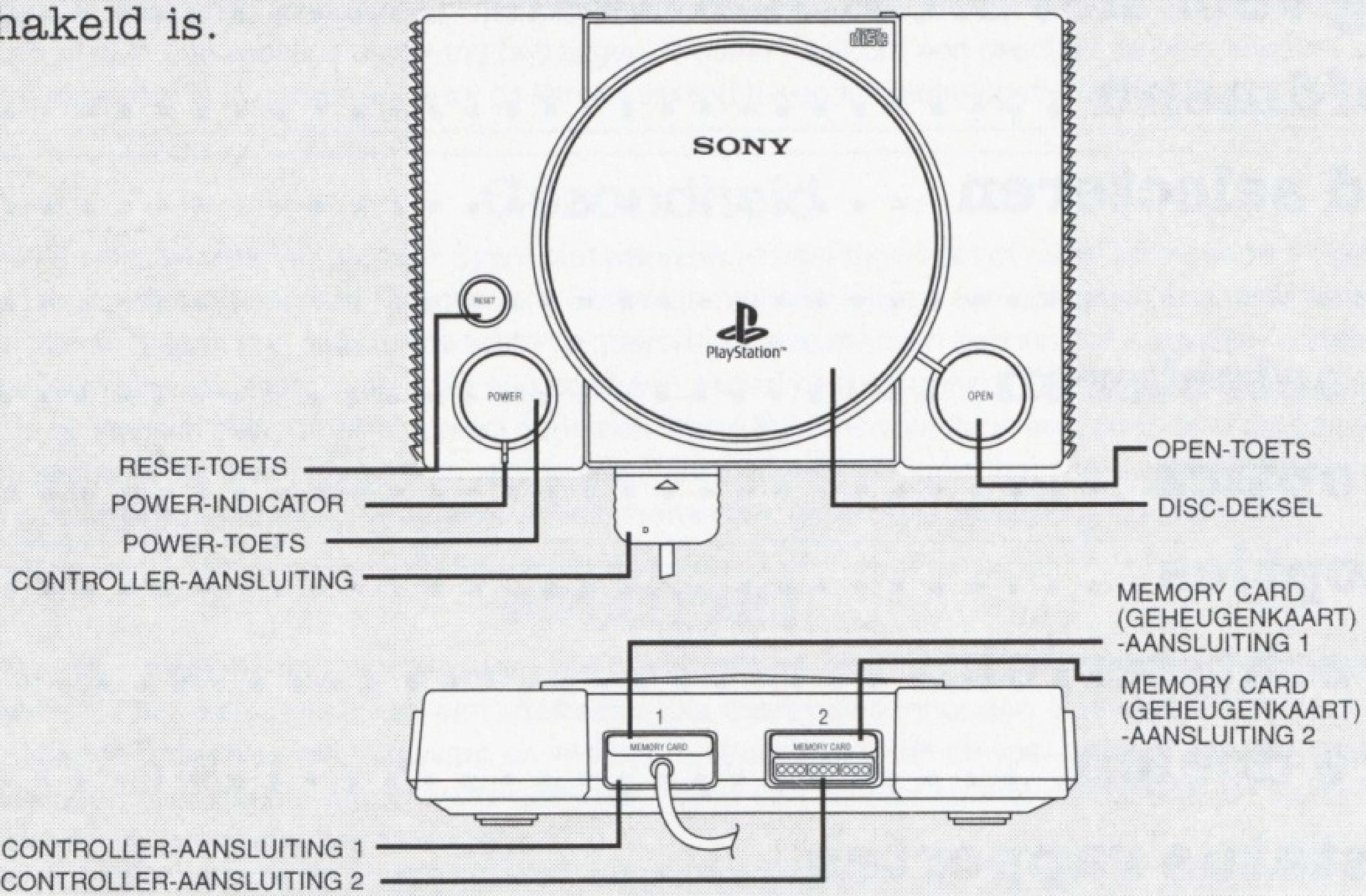
SLES-03783

INHOUD

Opstarten 67
Controller 67
Arcadegeweer bediening 68
Briefing voor het S.T.A.A.R Team 69-70
Het hoofdmenu 70
De strijd selecteren 71
Opties 71-72
Spelers selecteren .... 72 - 73
Arcade opties 73
Geluidsopties 74
Het gevechtsterrein 74- 75
Primaire doelen .... 75 - 76
Missie status rapporten 77
Het S.T.A.A.R. team 77-78
De vijand .... 78 - 79
De planeet redden 79
De geschiedenisboeken 80
Garantie 81
Klantenservice 82

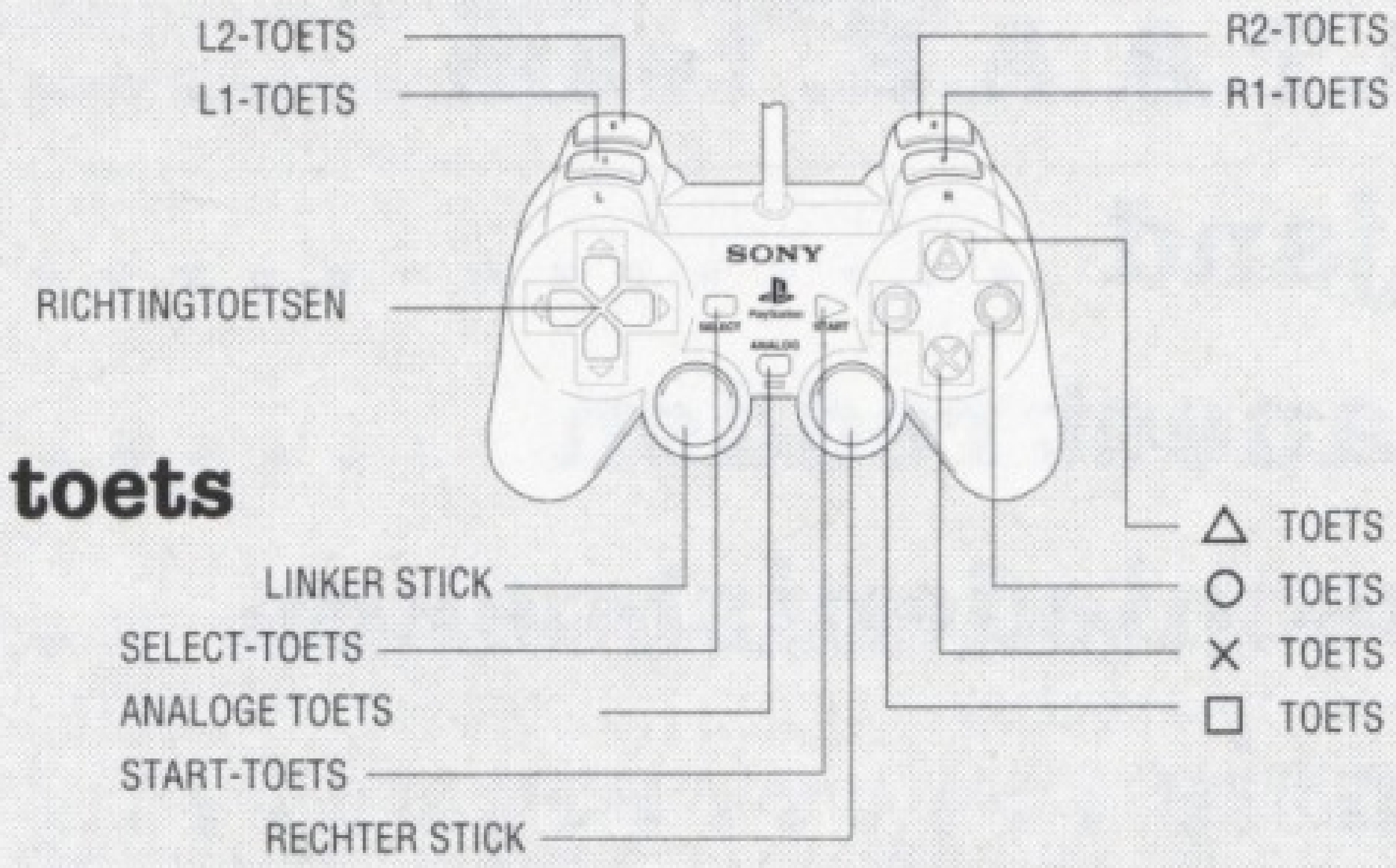
OPSTARTEN

Stel je PlayStation op volgens de aanwijzingen in de handleiding.
Controleer of de stroom uitgeschakeld staat voordat je een compact disc in het hoofdtoestel legt of eruit haalt. Leg de AREA 51 disc in het CD vak en doe het disc-deksel dicht. Sluit de controllers aan en zet het PlayStation hoofdtoestel aan. Volg de aanwijzingen op het scherm om het spel te beginnen. Het wordt aanbevolen dat je geen randapparatuur of Geheugenkaarten inbrengt of uitneemt, eens de stroom ingeschakeld is.



CONTROLLER

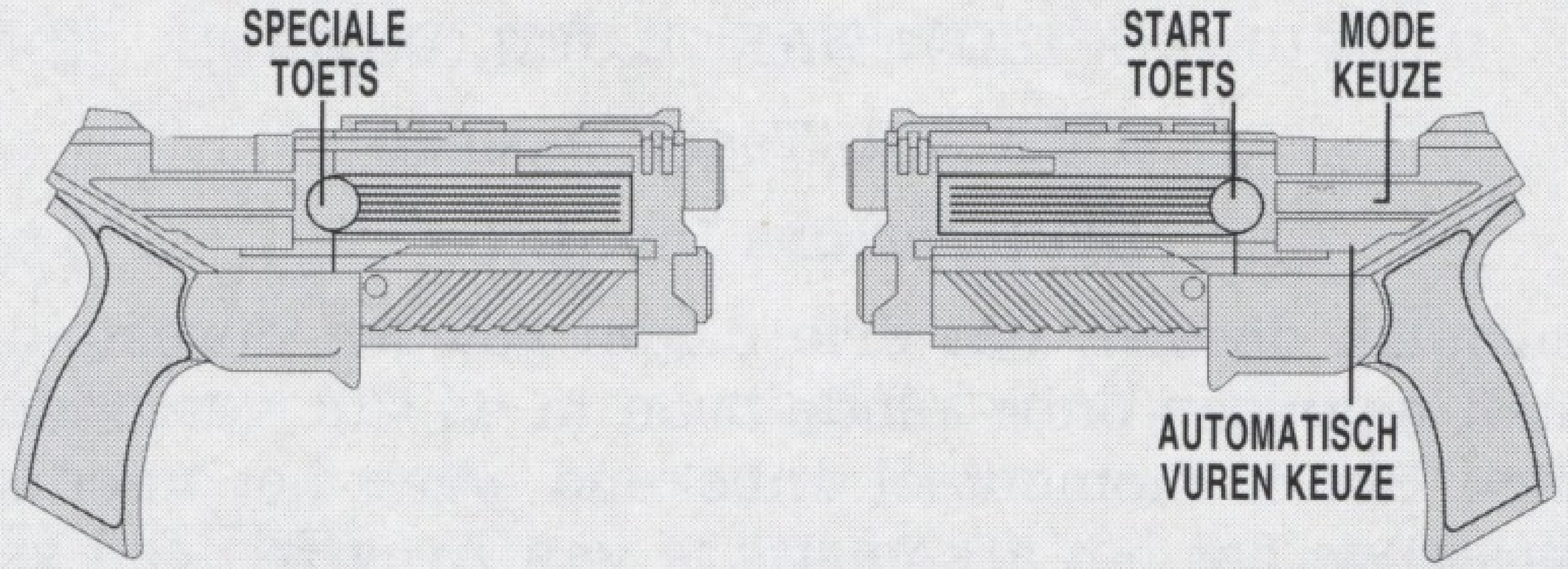
Richt dradenkruis......Richtingtoets
Afvuren geweer.........⊗ **toets**
Herladen..................◎ **toets, L1 toets of L2 toets**
Pauze/Hervat Spel.....Start toets
Werp granaat af.........▣ **toets**



MOUSE

Richt dradenkruis . . . .Muis naar voren, achteren, links of rechts
Afvuren geweer . . . . .Linker muistoets
Herladen . . . . .Rechter muistoets
Werp granaat af . . . . . .Klik op linkertoets met de muis op de granaat

ARCADEGEWEER BEDIENING



Pauze/Hervat spel . . . . .Druk op **START toets**
Werp granaat af . . . . . .Vuur op de granaat op het scherm
Herladen geweer Richt het geweer vanaf het scherm en haal de trekker over
Afvuren geweer . . . . . . .Haal trekker over

MENUKEUZES MAKEN

MET EEN GEWEER:
Richt het geweer op de optie van je keuze. Haal trekker over.

MET EEN CONTROLLER:
Richtingstoetsen omhoog/omlaag/links/rechts om het selectiekader te bewegen. Druk op de ⊗ toets om te bevestigen.

MET EEN MOUSE:
Zet het dradenkruis op de optie van je keuzet. Klik op de linker muisknop om een keuze te maken.

BRIEFING VOOR HET S.T.A.A.R TEAM

MINISTERIE VAN DEFENSIE

S.T.A.A.R. DEPARTEMENT

LUITENANT-GENERAAL G. ILOVEWAR

COMMANDANT

Afkomstig van: G. ILOVEWAR, L.GEN, USMC

Bestemd voor: S.T.A.A.R. Team Troepen

Ref: Buitenaardse Invasie

Dit is een vertrouwelijk dossier, dat drie dagen geleden opgesteld werd. Onlangs werd het per E-mail naar een onbe-kende bron in de CIA verzonden en is het ons in handen gevallen. Het is momenteel onbekend waar het vandaan gekomen is, maar we veronderstellen dat het afkomstig is van Area 51, een geheime militaire basis, die dermate geheim is, dat hij officieel niet eens bestaat. Area 51 ligt in een afgelegen dal, 90 mijl van Las Vegas. Het is een van de zwaarst bewaakte bases ter wereld. Er doen door ooggetuigen bevestigde geruchten de ronde dat er een uiterst geheime zaak verborgen gehouden wordt. Men zegt dat er biologische testen gedaan zijn en dat er experimenteel onderzoek verricht is op lichamen van

buitenaardse wezens, afkomstig van een ruimtevaartuig dat in 1947 bij Roswell New Mexico neergekomen. In de laatste 48 uur is de basis onder de voet gelopen door muterende

buitenaardse wezens en alle contact is verbroken. De basis wordt zwaar bewaakt en de toestand is zo kritiek, de bewaking niet in handen is van het leger, maar uitbesteed is aan een particuliere paramilitaire krijgsmacht. Het is ons nu

be-kend dat deze krijgsmacht en al het wapentuig overgenomen is. De invasie heeft niet vanuit de lucht plaatsgehad. Maar er is sprake van een buitenaardse infectie, die zich vanuit het

ondergrondse laboratorium naar de andere delen van de basis verspreid heeft. De infectie bestaat uit drie afzonderlijke, zeer pijnlijke fasen, waarin zich een gruwelijke buitenaardse

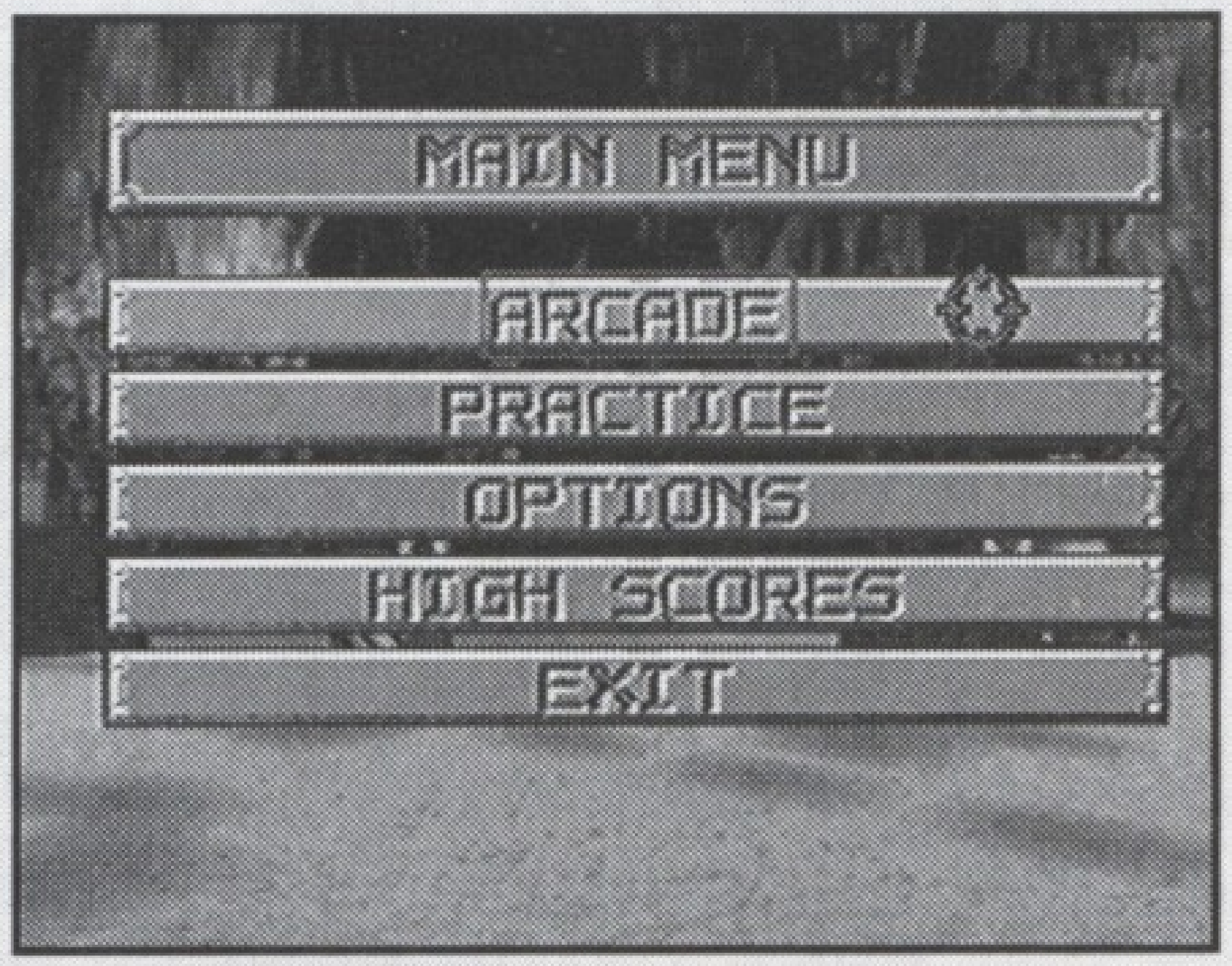
transformatie voltrekt. Het menselijk lichaam wordt gebruikt als incubator, om een nieuwe combinatie van menselijk en buitenaards DNA te kweken. Het product van deze buitenaardse transformatie is nu jullie vijand. (Zie **De vijand, pag. 78** van dit document voor meer bijzonderheden over de drie fasen van mutatie en foto's).

Het is duidelijk dat dit dossier opgesteld is door een goed getraind soldaat, in het laatste uur van zijn leven. Hij beschrijft tot in detail een methode om de basis binnen te dringen en de buiten-aardse tegenwoordigheid te vernietigen. Volg de instructies in dit dossier naar de letter op. Om veiligheidsredenen zijn delen van dit document door S.T.A.A.R geëdit. Het gaat om het lot van de mensheid.
Veel succes.

G. Ilovewar

G. ILOVEWAR
L.GEN, USMC

HET HOOFDMENU



Druk tijdens het intro of in het titelscherm op **START** om het hoofdmenu op het scherm te brengen. Selecteer een van de volgende opties:

ARCADE (SPEELHAL)

Dit is het dan! Werp je regelrecht in de strijd. Veel succes. Ik hoop dat je weet wat je doet. Je gaat naar het scherm Battle Selection (Zie De strijd selecteren, pag. 71).

PRACTICE (OEFENEN)

Voordat je een blindelingse poging doet om de planeet te redden, moet je oefenen. Selecteer deze optie om je voor te bereiden op je zelfmoordmissie. Mik op de doelen om gewend te raken aan de richtnauwkeurigheid van je wapen.

OPTIONS (OPTIES)

Er zijn opties die je MISSCHIEN nog een kans tegen de Kronomorfen geven. Selecteer deze keuzemogelijkheid om ze te bekijken (**Zie pag. 71**).

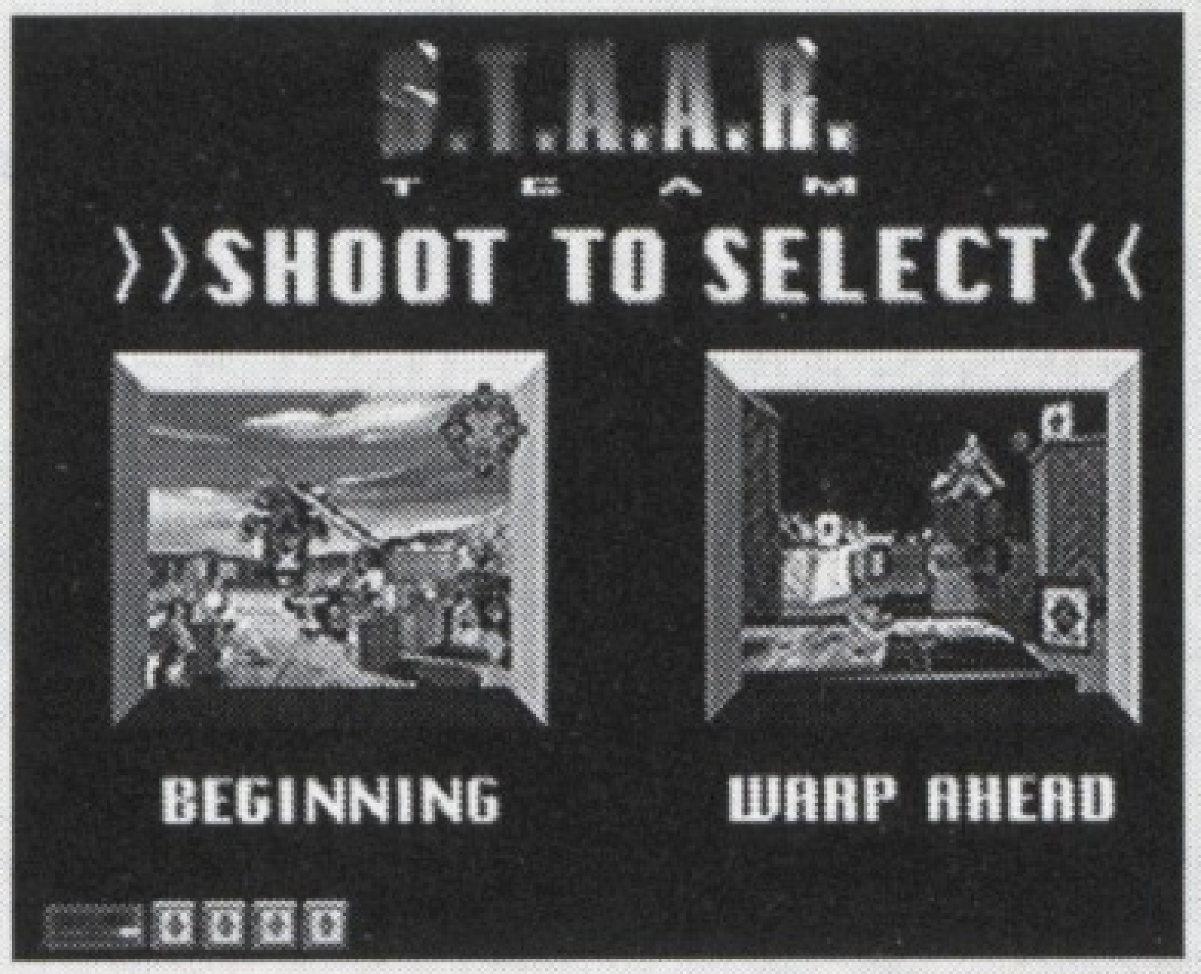
VIEW HIGH SCORES (HOOGSTE SCORES BEKIJKEN)

Selecteer deze optie om de namen en daden van de mannen en vrouwen die het beste tegen de vijand gestreden hebben te bekijken.

EXIT

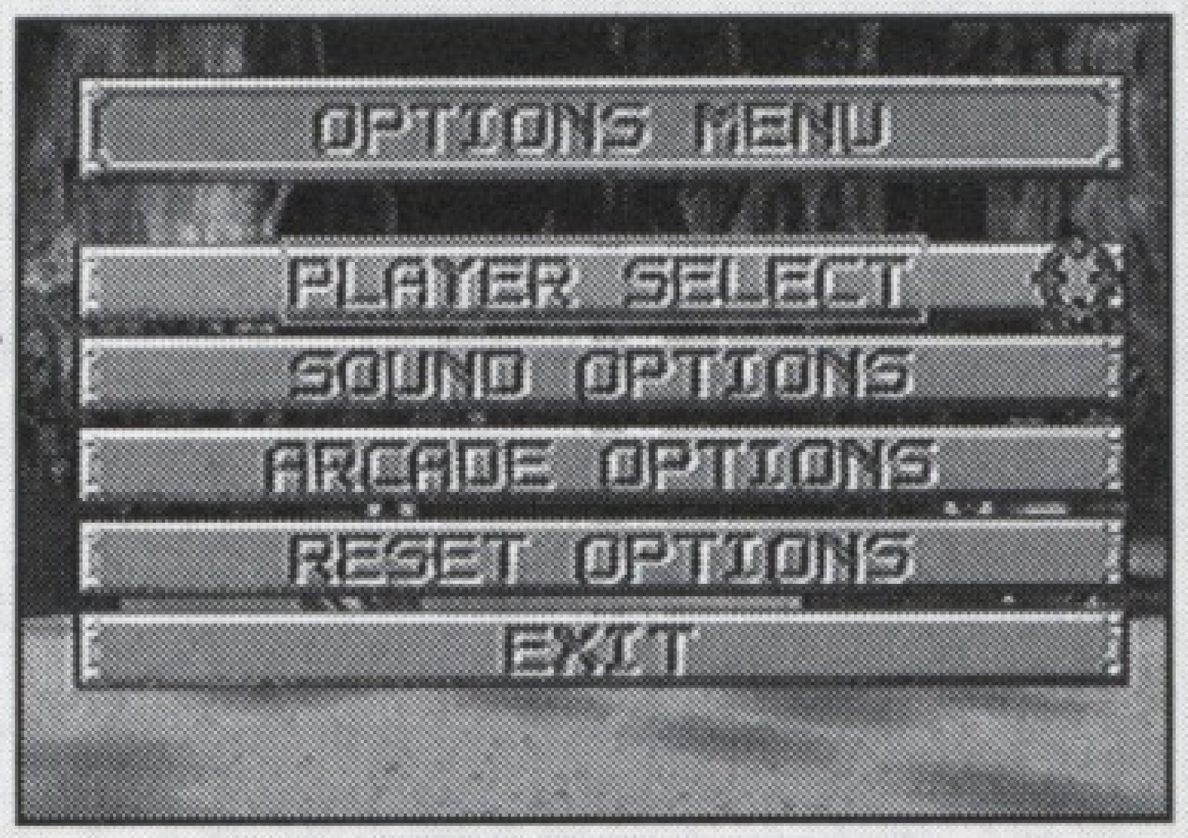
Door deze optie te kiezen, wordt het spel verlaten en ga je terug naar de demo.

DE STRIJD SELECTEREN



Je hebt twee keuzes: Je kunt de missie bij het **Begin** beginnen of **Warp Ahead** (vooruit gaan) om temidden van de buitenaardse strijdkrachten terecht te komen. Zet bij het selecteren het dradenkruis op je keuze en klik op de linker muisknop. Wees erop voorbereid dat je in zwaar geweervuur terecht komt. We wensen je veel succes, maar helaas heb je meer dan geluk nodig.

OPTIES



Met gebruik van de volgende opties, kun je je aanval op de mi-
litaire basis zorgvuldig plannen. Bestudeer elke optie en breng de veranderingen aan die je het beste van pas komen. In de meeste gevallen moet je naar volgende bladzijden gaan om je veranderingen tot stand te brengen.

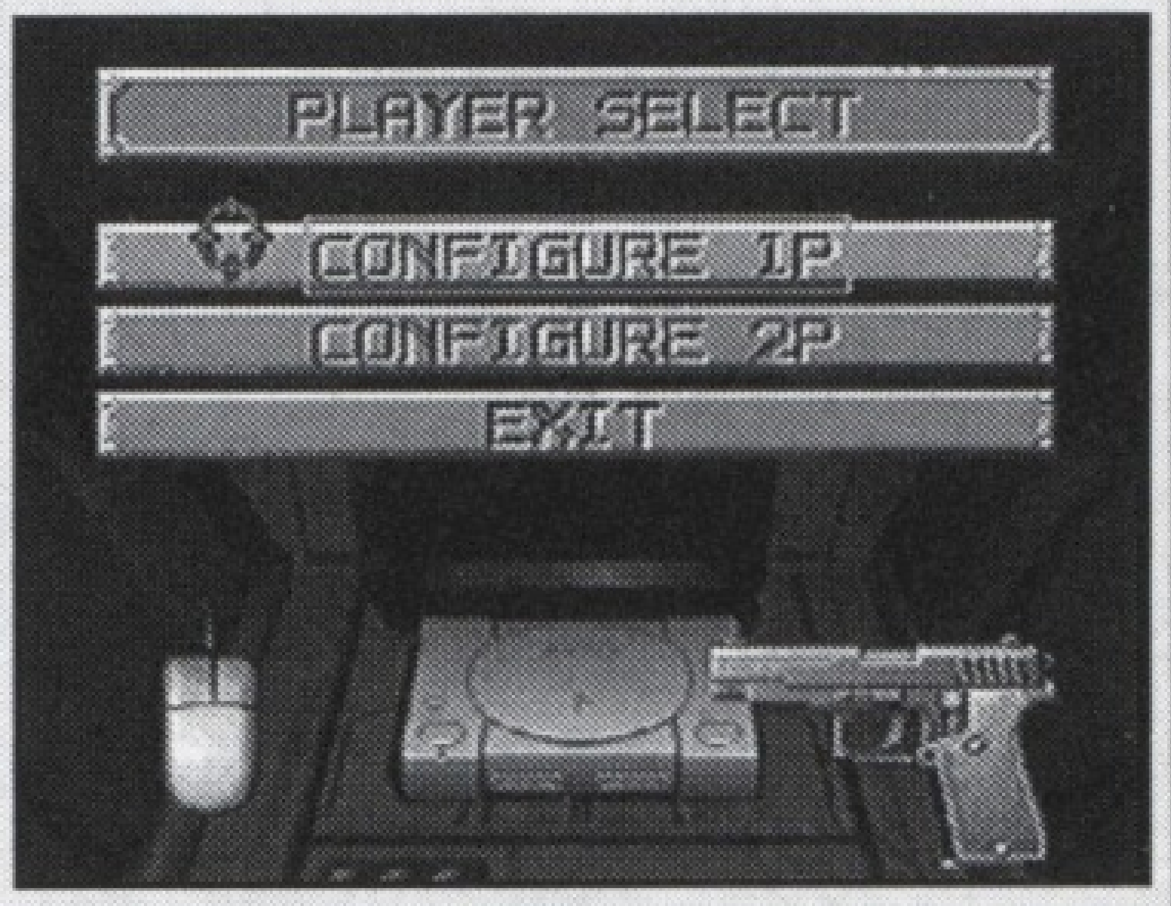
PLAYER SELECT (SPELER(S) SELECTEREN)

Bij deze optie kun je veranderingen aanbrengen in de configuratie van je controller, mouse of geweer.

SOUND OPTIONS (GELUIDSOPTIES)

Je kunt de geluidsconfiguratie van het spel wijzigen (**zie page 74**).

ARCADE OPTIONS (ARCADE OPTIES)



Kies uit de verschillende opties om het spel naar keuze te configu-
reren **(Zie pagina 73**)

LANGUAGE (TAAL)

Selecteer de taal van je keuze om de tekst op het scherm in die taal weer te geven. De standaardinstelling is Engels.

RESET OPTIONS (DE OPTIES TERUGSTELLEN)

Klik hier om de ARCADE OPTIONS (ARCADE OPTIES) op de standaardinstellingen te zetten.

EXIT-Selecteer EXIT om terug te gaan naar het MAIN MENU (HOOFDMENU).

Hier kun je veranderingen aanbrengen in de configuratie van je controller. Dit zijn de beschikbare keuzes:

CONFIGURE 1P/2P

Selecteer deze optie om je controller, mouse of geweer te configureren. Het configuratiescherm hangt af van of je een geweer, muis of controller in de poort die je hebt geselecteerd hebt aangesloten.

Bijvoorbeeld: Als je een geweer hebt aangesloten op poort 1, kies dan **Configure P1** om naar het geweer configuratiescherm te gaan.

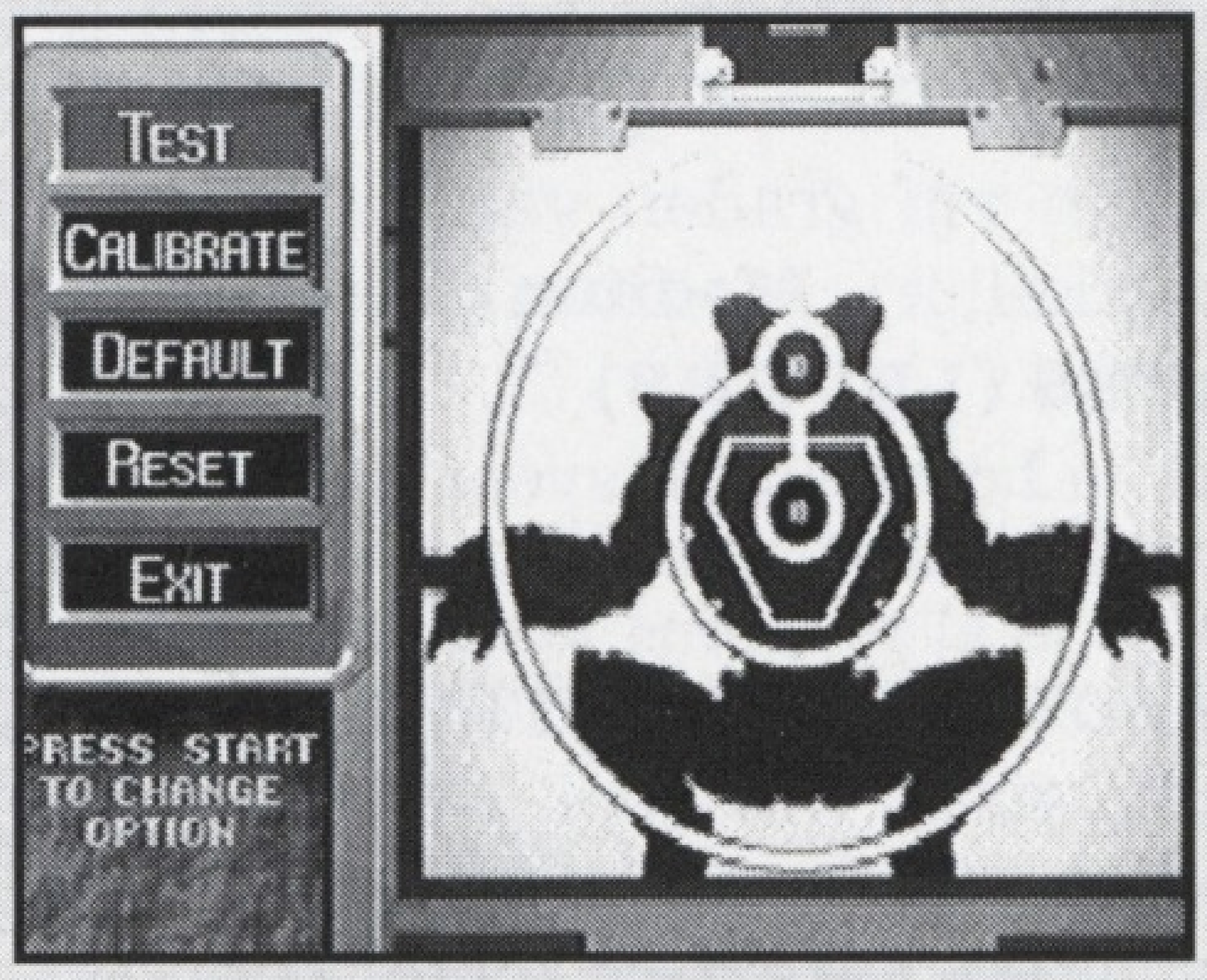
SPELER(S) SELECTEREN

MOUSE CONFIGUREREN

Mouse Speed (Muissnelheid)

Deze optie verandert de verhouding tussen de muisbeweging en cursorsnelheid. Klik met de muis op de streepjes langs het balkje om de instelling te veranderen, of gebruik de muis om het schuifje op te pakken om naar een nieuwe instelling te slepen. Beweeg met de muis heen en weer om de nieuwe instelling uit te proberen.

Swap Buttons (Wissel toetsen)



Deze optie draait de standaardinstellingen voor de linker en rechter muisknoppen om. Staat dit op **NO** (NEE) ingesteld, dan worden met de linker muisknop wapens afgevuurd en menukeuzes bevestigd, en met de rechter muisknop wapens herladen. Met de instelling **YES** (Ja) is dit omgedraaid.

GEWEER CONFIGUREREN

Volg de volgende stappen om je geweer te calibr-eren: **1** Druk op **START** om langs de verschillende opties voor de geweer configuratie te gaan en licht **Test** uit. Richt en vuur op het bui-tenaardse wezen in het richtscherm. Telkens als je schiet verschijnen er kogelgaten. Zorg ervoor dat de kogels het doelwit raken. Je wil niet dat je wapen het af laat weten terwijl je tegenover de vijand staat. **2** Als de kogelgaten op de plek komen waar je op mikt, hoef je het geweer niet te calibreren. Kies **Exit** om terug naar het spelerkeuze scherm te gaan. Ga naar stap **3** als de kogels niet op de plaats inslaan waar je wilt. **3** Kies **Calibrate (Calibreren)**. Een rood lichtje begint te knipperen in het richtvlak. Richt op dat doelwit, en haal de trekker over om het geweer te **calibreren.** **4** Ga opnieuw naar stap **1** om de richtnauwkeurigheid te testen. Kies

Reset om je eerder gemaakte calibratie te wissen, en herhaal indien noodzakelijk de hele routine.**5** Kies **Default** (Standaardinstelling) om terug naar de standaardinstellingen van het spel te gaan.

CONTROLLER CONFIGUREREN

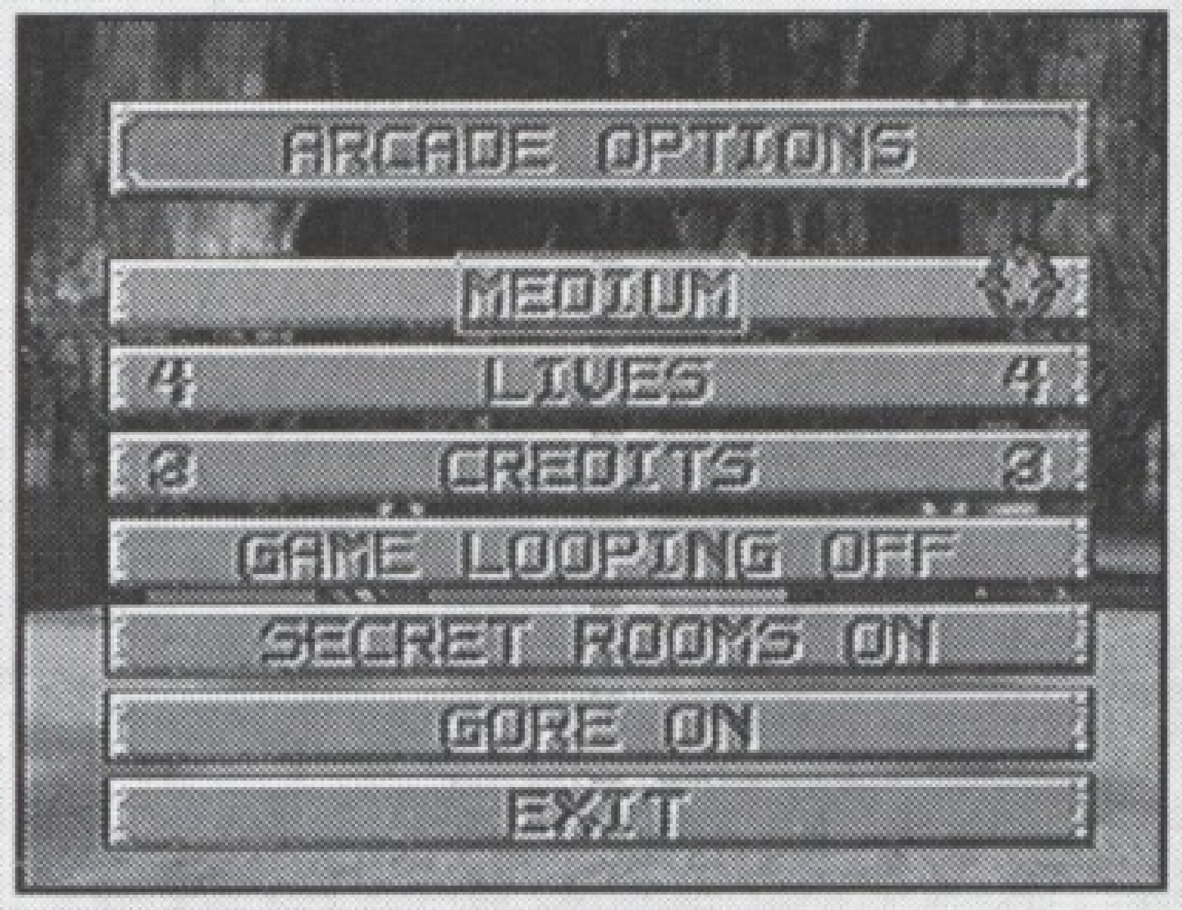
Druk op een willekeurige toets (behalve **STAR**T) om de controller naar eigen voorkeur t kunnen configureren. Druk herhaaldelijk op dezelfde toets om langs de verschillende handelingen te gaan en de instelling te veranderen. Als je klaar bent met de configuratie, licht dan **Exit** uit en druk op **START**. Kies **Cancel** om terug te gaan naar het spelerkeuze scherm zonder eerder gemaakte wijzigingen door te voeren. Ben je klaar met het maken van je veranderingen, licht dan **Exit** uit en druk op **START**

ARCADE OPTIES

DIFFICULTY (MOEILIJKHEIDSGRAAD)

Er zijn vijf graden van moeilijkheid in AREA 51. Kies uit **Novice** (beginneling), **Easy** (makkelijk), **Medium** (middelmatig) (standaardinstelling), **Hard** (moeilijk) en **Expert**.

LIVES (LEVENS)



Stel de hoeveelheid levens die je mag hebben in, om het spel nog moeilijker te maken. Selecteer uit 3 t/m 7 levens. Je speelt door totdat je al je levens kwijt bent.

CREDITS (KREDIETPUNTEN)-Wanneer je geen levens meer hebt, stopt het spel. Je wordt geprompt om verder te spelen. Als je kredietpunten over hebt, druk je op de **Herladen/Starten** toets/knop om verder te spelen. Selecteer uit 1 t/m 5 kredietpunten om het spel te rekken. Wanneer je er geen meer hebt, is het spel afgelopen.

GAME LOOPING (KRINGLOOP SPEL)-Als deze optie **ON** (Aan) staat en je hebt het spel afgemaakt, begint het weer opnieuw. De punten die je verzameld hebt, de wapens en de rangen worden overgeheveld. Selecteer **OFF** (Uit) als je wilt dat het spel eindigt wanneer je de planeet gered hebt.

SECRET ROOMS (GEHEIME KAMERS)-De standaardinstelling is **ON** (Aan). Zet deze optie op **OFF** (Uit) om het spel zonder dat je geheime kamers binnengaat te spelen.

GORE -Standaard staat dit op **ON** (aan) ingesteld. Zet deze optie op **OFF** (uit) om zonder bloed te spelen.**EXIT**-Kies dit om terug naar het OPTIONS menu te gaan.

GELUIDSOPTIES

Je kunt de geluidsconfiguratie van het spel ook aanpassen. Kies de **STEREO**/ **MONO** optie om tussen die twee instellingen om te schakelen. Je kunt daarnaast het volume van de **EFFECTS** (geluidseffecten) en **MUSIC** (muziek) naar believen instellen. Selecteer **EXIT** om te bevestigen en naar het optiescherm terug te keren. Klik met de muis op het streepje langs het balkje om de instelling te veranderen. Als je het vo-lume hoger of lager zet worden de veranderingen doorgevoerd.

HET GEVECHTSTERREIN

Als je in de basis voor je leven vecht, kun je constant een oogje houden op de ammunitie, levenskracht, granaten en heb je zicht op de basis. De hoeveelheid credits voor jou en je strijdmakker wordt ook getoond.

AMMUNITIE

Je wordt voor je missie uitgerust met de standaard hoeveelheid ammunitie, maar je kunt nog twee andere soorten ammo krijgen. Schiet op elke Power Up zie **Power Ups**, pag. 75) die je ziet om deze twee soorten te verkrijgen:

Machinegeweerpatronen

Hou als je deze opgepikt hebt de trekker ingedrukt en zie de buiten-aardse wezens in het stof bijten. Vergeet niet dat je ammo gauw opraakt. Herlaad zo vaak mogelijk.

Geweerpatronen-Deze hebbedingetjes zijn bijzonder effectief. Het nadeel is dat er maar weinig van in de patroonhouder zitten. Herlaad zo vaak mogelijk. Als je bij het schieten met deze granaten een Power Up raakt, kun je als je de trekker ingedrukt houdt automatisch vuren.

Noot: De hoeveelheid van deze twee soorten ammunitie is beperkt. Vergeet niet dat ze op kunnen raken. Dan moet je de standaard ammo gebruiken, totdat je er meer van kunt oppikken.

Levenskracht en levens-Je hartslag wordt voortdurend gecontroleerd. Des te sneller je hartslag is, des te dichter je bij het eind van je leven bent. Blijf kalm en schiet op de vijand, voordat die op jou schiet. Het aantal medicijnkistjes geeft weer hoeveel raakschoten je kunt verdragen. Je kunt die hoeveelheid bijstellen. (zie **Levens**, pag. 73).

Granaten-Om mogelijk granaten te kunnen vinden, moet je op Ammokistjes schieten (zie **Ammokistjes**, pag. 76). Deze komen goed van pas als de grond je te heet onder de voeten wordt. Als je door de vijand omringd bent, schiet dan de granaat af. Deze schakelt alles en iedereen uit, behalve die krengen van purperen Kronomorfen. Die moet je met kogels doorzeven voordat ze eraan gaan. De hoeveelheid granaten die je bij je hebt, zie je op het beeldscherm.

Kredietpunten-De hoeveelheid kredietpunten die jij en je kameraad nog overhebben wordt ook getoond. Je kunt de hoeveelheid kredietpunten naar behoefte aanpassen (zie **KREDIETPUNTEN**, **pag. 73**).

PRIMAIRE DOELEN

Het ligt voor de hand dat de Kronomorfen en de Zombies je primaire doelen zijn. Maar je moet ook op veel andere items schieten. Bestudeer voordat je begint de volgende items:

Power Ups-Op weg door de basis zie je de Power Ups in de lucht zweven. Schiet erop om ammunitie van een hoger kaliber te krijgen. Als je een Power Up raakt, verandert je ammo in kogels voor je geweer of je machinegeweer. Je kunt een zelflaadgeweer verkrijgen door, als je nog geweerpatronen over hebt, een Power Up te raken.

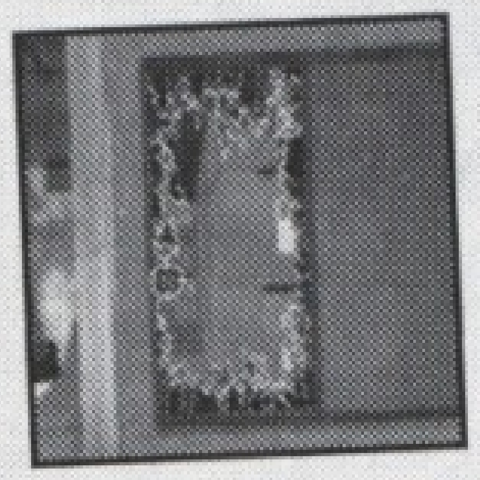
Tonnen

Overal op de basis verspreid liggen gele tonnen. Dit zijn de favoriete schuilplaatsen voor de Zombies, dus beschiet ze wanneer je maar kunt. Ze exploderen en schakelen alles en iedereen in de omgeving uit. Het vernietigen van tonnen draagt bij aan je winnende race (zie **Winnende reeks**, pag. 77), en het is ook mogelijk dat er geheime kamers opengaan.

Ammo Kistjes

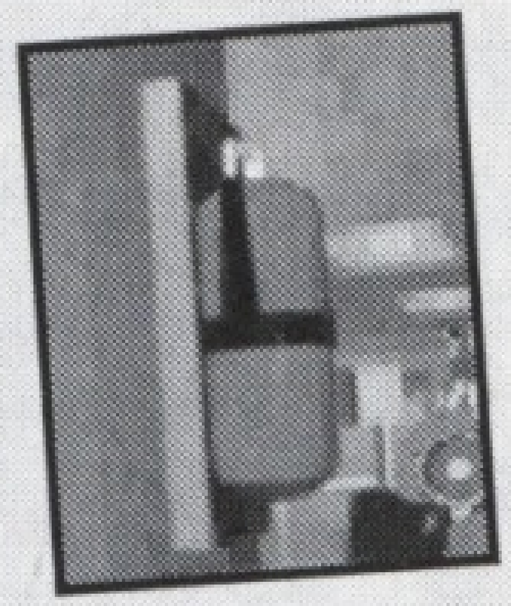
Overal op de basis liggen gesloten ammo kistjes verspreid. Schiet erop om granaten en verlengde patroonhouders binnen te halen. De patroonhouders komen goed van pas als je niet veel tijd om te herladen hebt.

Ramen

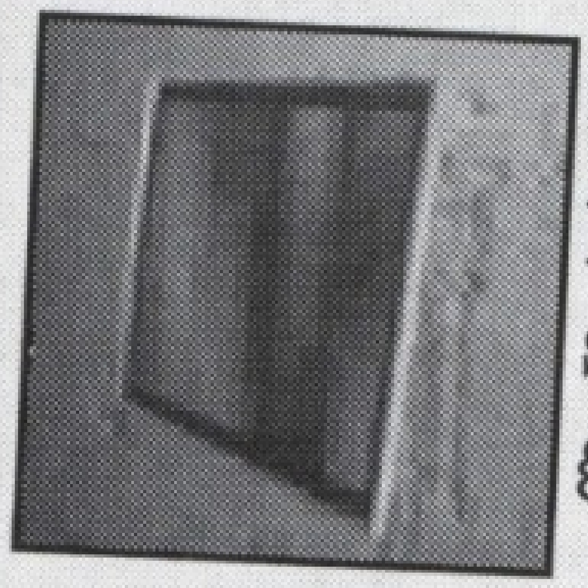


Dit is een simpele order: Zie je een raam? Schiet erop! Ramen ontsluiten geheime kamers en dragen bij aan je winnende reeks (zie **Winnende reeks**, pag. 20). Schiet ook de ramen van voertuigen en kamers weg.

Brandblussers



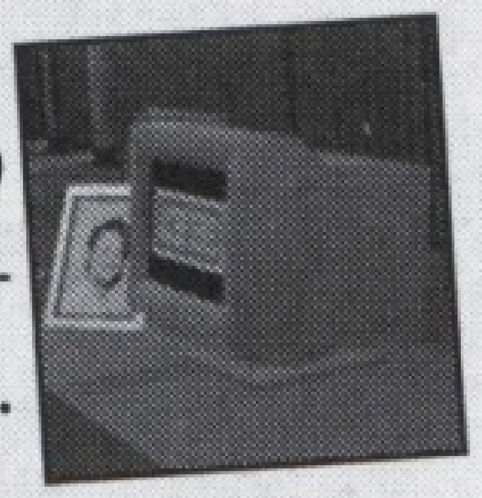
Schiet wanneer je maar kunt op brandblussers. Als er een Buitenaards wezen in de buurt is, wordt die door de kracht van de explosie uitgeschakeld. De purperen Kronomorfen worden echter niet gedood.



Schilderijen

Het klinkt misschien gek, maar je hebt orders om ook op schilderijen te schieten. Om de een of andere reden kunnen ze je voorzien van granaten, of verlenen ze je de toegang tot geheime kamers.

Apparatuur



Vernietig alle computers, randapparatuur en andere voorwerpen op desks en tafels. Zorg ervoor dat de vijand geen contact met de buitenwereld kan opnemen.

Geheime kamers

Er zijn veel van deze kamers in Area 51. Helaas weten we niet hoeveel het er zijn en waar ze zich bevinden. Wij adviseren je uitdrukkelijk om op alles wat zichtbaar is te schieten. De kamers komen tevoorschijn als je de juiste combinatie doelen geraakt hebt.

MISSIE STATUS RAPPORTEN

RANK (RANG)-Je kunt zien of je promotie hebt gemaakt door op je missie status rapporten te kijken. Je rang staat bovenaan het rapport.

ACCURACY (ACCURATESSE)-De verhouding tussen afgevuurde schoten en geraakte doelen wordt in alle spelfasen berekend. Het percentage raakschoten wordt geregistreerd.

KILLS (AANTAL DODEN)-Dit aantal moet groot zijn. Telkens als je iemand doodt, wordt dat in je rapport vermeld.

STREAK (WINNENDE REEKS)-Als je schiet en vernietigt, wordt je beloond voor je accuratesse. Wanneer je doelen raakt, zonder te missen, wordt het aantal doelen dat je achter elkaar geraakt hebt getoond. Bij het bepalen van je rang, wordt er rekening gehouden met je schietvaardigheid.

SHOTS (SCHOTEN)-De hoeveelheid schoten die je tijdens de strijd lost, wordt bijgehouden. Het aantal schoten moet laag zijn en het aantal doden hoog, om het hoogst mogelijke aantal punten voor promotie in de wacht te slepen.

DAMAGE (SCHADE)-Dit nummer geeft het aantal voorwerpen dat je hebt vernietigd aan. Des te meer tonnen, kistjes enz. je raakt, des te hoger dit nummer is.

TOTAL SCORE -Het geaccumuleerde aantal punten voor een voltooide spelfase.

HET S.T.A.A.R. TEAM

HISTORIE:

Op de been gebracht in 1958, toen de Koude Oorlog op z'n hevigst was. De vorming van de Special Tactical Advanced Alien Response (S.T.A.A.R.) was een directe reactie op het dreigende gevaar van een gewapende invasie van vreemdelingen. In de jaren na de Tweede Wereldoorlog, toen de piloten van de VS en van de USSR voortdurend hoogte- en prestatierecords braken, werd er bij de grens van de stratosfeer van de aarde een steeds groter aantal vreemde luchtvaartuigen gezien.

De meeste hiervan werden naar het rijk der fabelen verwezen en toegeschreven aan het extreme effect van het vliegen op grote hoogte, dat hallucinaties en bewustzijnsverla-ging kan veroorzaken. De piloten zagen dan vaak licht. Sommige piloten waren er echter vast van overtuigd, dat er "daar buiten" iets anders was, iets dat ons bespiedt. Er is een S.T.A.A.R. speerpunt team naar Area 51 gezonden om het gebied aan te vallen. De soldaten dragen een helderblauw uniform waarop duidelijk "S.T.A.A.R." staat. LET OP - Schiet NIET op ze. Vuren op je eigen troepen kost levens.

DE VIJAND

De Kronomorfen werden zo ontworpen dat ze snel de nieuwste "wapens" codes die de Kronn genetici ontwikkeld hadden konden tolereren. Het resultaat is dat ze broeinesten geworden zijn voor snelle DNA assimilatie en voortplanting, ze integreren de DNA in hun systeem en gebruiken de informatie binnen een paar dagen, of zelfs binnen een paar uur. Het zijn schepsels die zich bijzonder snel bij hun omgeving aanpassen, en ze kiezen de beste eigenschappen van de verschillende species die hen omringen. Maar, niettegenstaande hun genetische vermogens, hebben de Kronn wetenschappers de Kronomorfen toch opzettelijk dom gehouden en dat zijn ze gebleven. Een Kronomorf gehoorzaamt zijn Kronn meesters als een bizarre combinatie van strijder en willoze slaaf. Bestudeer deze karakterschetsen zorgvuldig. Je herkent deze schepsels zodra je ze ziet. Maar voordat je ten strijde trekt, moet je ook hun achtergrond kennen.

Zombie **METAMORFOSE: FASE 1**

Menselijk vlees wordt grijs en begint los te laten, het hangt in diepe plooien. Een buitenaardse larve begint van binnenuit te groeien en neemt min of meer de vorm van een menselijk skelet aan.

Onbekend **METAMORFOSE: FASE 2**

We hebben wel mondelinge verslagen over Fase 2, maar geen documentatie of afbeeldingen. Dit is een korte, zeer pijnlijke overgangsfase, waarin het buitenaardse wezen letterlijk uit de menselijke kweekzak explodeert. Gezien de snelheid van de genetische voortplanting heeft het gastlichaam een grote hoeveelheid rauw bioplasma nodig, en de mutanten hebben in deze fase een enorme vraatzucht. Dus het menselijk lichaam dient niet

alleen als gastheer voor de voortplanting, maar ook als bron voor voedsel. Er zijn ook berichten over een kamer die de naam Chow Palace draagt, waar mogelijk buitenaardse wezens in fase 2 waargenomen zijn. Dit bericht kan nog niet bevestigd worden.

Kronomorf

METAMORFOSE: FASE 3

In fase 3 is het buitenaardse wezen volwassen. Zwaar bewapend en buitengewoon snel, kan hij bioplasma wapens van zijn eigen vlees produceren, waaronder een deeltjesstraal op basis van plasma en geharde calcium carbonaat projectielen. Het buitenaardse wezen heeft één groot oog in het centrum van zijn hoofd, waarmee hij licht kan projecteren en waarmee hij hittepatronen op het terrein kan ontdekken. Twee kleinere ogen in het midden van het hoofd worden gebruikt voor onze conventionele lichtspectra. De buitenaardse wezens nemen met een grote mond in het midden van hun borst voedsel tot zich, en worden daarbij geholpen en beschermd door zes functionele armen, die over elkaar gelegd worden als ze niet in gebruik zijn. Er zijn berichten opgedoken dat er paarse Kronomorfen zijn die meerdere vuursalvo's kunnen weerstaan. Doorzeef ze met kogels, dan gaan ze wel tegen de vlakte.

Kronomorf- kwaadaardige, volledig ontwikkelde vorm; vlug en dodelijk.

DE PLANEET REDDEN

Geen informatie of advies beschikbaar betreffende: dit onderwerp. We hebben WEL berichten dat er ergens op de basis een Buitenaards Ruimtevaartuig is. Ons advies is dat je eerst alle buitenaardse wezens uitschakelt, om je daarna te concentreren op de vernietiging van het ruimtevaartuig: als het bestaat. Je kunt alleen maar op je ge- weer vertrouwen, dus zorg ervoor dat elk schot raak is.

(GEHEIM) LAATSTE BERICHT VAN HET PERSONEEL VAN AREA 51

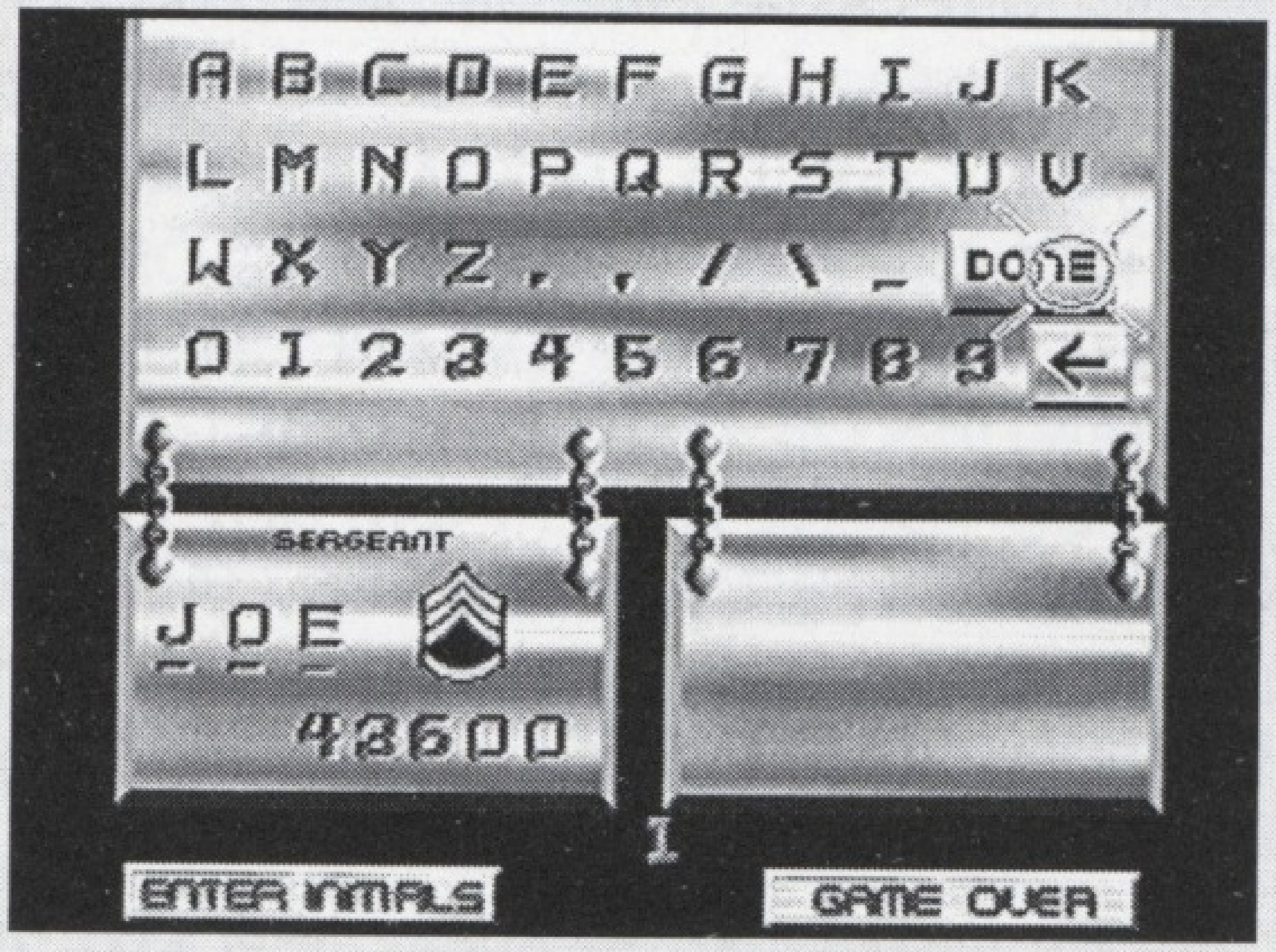
"...ER GAAN GERUCHTEN DAT EEN ONBEKEND BUI-TENAARDS RUIMTEVAARTUIG ZICH BINNEN DE GRENZEN VAN DE MILITAIRE INSTALLATIE BEVINDT. EERSTE PRIORITEIT: STEL ALLE BUITENAARDSE WEZENS BUITEN GEVECHT. TWEEDE PRIORITEIT: DOORZOEK EN VERNIETIG RUIMTEVAARTUIG..."

DE GESCHIEDENISBOEKEN

Als je de zelfmoordmissie overleeft, wordt je voor eeuwig en altijd in de geschiedenisboeken als held bijgeschreven. Nadat je een missie met succes voltooid hebt, mag je je naam in de boeken schrijven. Dat gaat zo:

• Zet het dradenkruis op het gewenste letterteken en druk op de **Vuurtoets**.

• Ga zo door, totdat je alle letters bij elkaar hebt. Selecteer de (linker)pijl om terug te gaan en vergissingen te herstellen. Selecteer Done (klaar) om je naam in te voeren. Dan staat je naam op de lijst van de Top Tien S.T.A.A.R. soldaten die het tegen de Kronomorfen opgenomen hebben. Gefeliciteerd met dit wapenfeit!



WARRANTY

Midway Home Entertainment warrants to the original purchaser of this Midway Home Entertainment product that the medium on which the computer programme is recorded is free from defects in materials and workmanship for a period of ninety (90) days from the date of purchase. This Midway Home Entertainment software is sold "as is", without express or implied warranty of any kind, and Midway Home Entertainment is not liable for any losses or damage of any kind resulting from use of this programme. Midway Home Entertainment agrees for a period of ninety (90) days to either repair or replace, at its option, free of charge, any Midway Home Entertainment product, postage paid, with proof of purchase, at its Customer Service Centre. Replacement of this product, free of charge to the original purchaser is the full extent of our liability. Please mail to Midway Games Limited, Macmillan House, 96 Kensington High Street, London W8 4SG United Kingdom. Please allow 28 days from dispatch for return of your product.

This warranty is not applicable to normal wear and tear. This warranty shall not be applicable and shall be void if the defect in the Midway Home Entertainment product has arisen through abuse, unreasonable use, mistreatment or neglect.

THIS WARRANTY IS IN LIEU OF ALL OTHER WARRANTIES AND NO OTHER REPRESENTATIONS OR CLAIMS OF ANY NATURE SHALL BE BINDING OR OBLIGATE MIDWAY HOME ENTERTAINMENT. ANY IMPLIED WARRANTIES OF APPLICABILITY TO THIS SOFTWARE PRODUCT, INCLUDING WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE LIMITED TO THE NINETY (90) DAY PERIOD DESCRIBED ABOVE. IN NO EVENT WILL MIDWAY HOME ENTERTAINMENT BE LIABLE FOR ANY SPECIAL, INCIDENTAL, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES RESULTING FROM POSSESSION, USE OR MALFUNCTION OF THIS MIDWAY HOME ENTERTAINMENT PRODUCT. THIS IN NO WAY AFFECTS YOUR STATUTORY RIGHTS.

This computer programme and its associated documentation and materials are protected by both National and International copyright law. Storage in a retrieval system, reproduction, translation, hiring, lending, broadcasting and public performances are prohibited without express written permission of Midway Home Entertainment.

Midway Games Limited
Macmillan House
96 Kensington High Street
London W8 4SG United Kingdom
www.midway.com

Customer Service Numbers

- **Australia** 1902 262 662
  Calls charged at $1.65 (incl. GST) per minute.
  Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.
- **Österreich** 0450 99 000 500
  Der Anruf unter dieser Nummer kostet max. 41 Groschen/Sek.
  Bei allen Fragen rund um die PlayStation kontaktieren Sie bitte den Kundenservice.
- **Belgique/België/Belgien** 011 301 306
  Veuillez appeler notre service clientèle à ces numèros seulement pour une assistance technique concernant la PlayStation.
- **Danmark** +45 33 26 68 20
  Åben Man-Tors 16.00-19.00
  Du bedes ringe til dette kundeservicenummer for support til din PlayStation.
- **Suomi** 0600 411 911
  "4,70 fim/min + ppm avoinna ark 17-21"
  Soita näihin asiakaspalvelunumeroihin vain PlayStation-laitteistotukea varten
- **France** 0803 843 843
  Veuillez appeler notre service clientèle à ces numèros seulement pour une assistance technique concernant la PlayStation.
- **Deutschland** 01805 / 766 977
  Bei allen Fragen rund um die PlayStation kontaktieren Sie bitte den Kundenservice.
- **Greece** (00 301) 6777701
  Παρακαλούμε να καλείτε αυτά τα Τηλέφωνα Εξυπηρέτησης Πελατών μόνο για τεχνικη υποστήριξη για την κονσολα PlayStation
- **Ireland** (01) 4054022
  Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.
- **Italia** 848 82 83 84
  Chiamare i numeri dell'assistenza clienti solo per problemi tecnici riguardanti l'hardware della PlayStation.
- **Nederland** 0495 574 817
  Wij verzoeken u deze klantenservicenummers alleen te bellen indien u advies wilt vragen over PlayStation apparatuur.
- **New Zealand** (09) 415 2447
  Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.
- **Norge** 2336 6600
- **Portugal** (01) 318 7450
  Por favor, contacte os seguintes números do nosso Serviço de Atendimento ao Cliente se tiver alguma dúvida ou problema com qualquer produto de hardware PlayStation
- **España** 902 102 102
  Por favor, llama a los siguientes nùmeros de nuestro Servicio de Atenciòn al Cliente si tienes problemas con cualquier producto de hardware relacionado con la PlayStation.
- **Sverige** 08-587 610 00
  Vänligen ring följande kundtjänstnummer enbart om problem uppstår på PlayStation programvara .
- **Schweiz/Suisse** 0900 55 20 55 Ein Anruf kostet Fr. 1. -/min.
  Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der Hotline die Eltern oder Erziehungsberechtigen um Erlaubnis fragen
- **UK** 08705 99 88 77

SLES-03783

"PlayStation logo" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

5037930030529